



**PROFESSIONELE BACHELOR IN HET ONDERWIJS
LAGER ONDERWIJS**

Bachelorproef

**Een fantASStische speeltijd
voor iedereen.**

Voorwoord

Met het indienen van deze bachelorproef sluit ik mijn opleiding 'Leerkracht lager onderwijs' af. Het uitwerken en schrijven van dit eindwerk was voor mij een hele uitdaging. Nu de laatste woorden bijna op papier staan, denk ik toch dat ik er best fier op mag zijn.

Alleen had ik dit zeker niet gekund. Zonder de steun, hulp en begeleiding van enkele personen was mijn bachelorproef nooit geworden wat het nu is. Daarom zou ik graag een aantal mensen willen bedanken.

Allereerst wil ik graag mijn promotor Melissa Grosemans, bedanken om mij bij te staan tijdens het schrijven van mijn bachelorproef. Haar goede begeleiding, heldere feedback en deskundige adviezen hebben ervoor gezorgd dat ik dit eindwerk tot een goed einde heb kunnen brengen.

Daarnaast ook een oprecht dankwoordje aan de Vrije Basisschool voor Buitengewoon Onderwijs De Brug in Beringen, in het bijzonder aan de directie en mijn promotor Christel Claes. Zij lieten mij vrij om een project uit te werken en gaven mij de kans mijn praktijkonderzoek in hun school uit te voeren. Verder stonden ze ook steeds klaar met eerlijke feedback, die het mogelijk maakte mijn uitgewerkte materialen te verfijnen om uiteindelijk te komen tot een goed eindresultaat.

Tot slot wil ik ook mijn familie en vriend bedanken voor hun onvoorwaardelijke steun doorheen mijn volledige studieloopbaan. In het bijzonder mijn ouders omdat ze me de kans gaven om deze opleiding te volgen. Mijn vriend, Joppe voor zijn begrip en om mij steeds gerust te stellen als ik het even niet meer zag zitten. Tot slot wil ik mijn zussen Kim en Lara bedanken voor het nalezen en corrigeren van mijn eindwerk. Zonder hen allemaal was mijn droom nooit uitgekomen.

Een welgemeende dankjewel!
Jill Pisera, juni 2021

Inhoudsopgave

Voorwoord.....	3
Inhoudsopgave.....	4
Inleiding.....	6
1 Oriënteren en richten.....	7
1.1 Omschrijving praktijkprobleem	7
1.2 Onderzoeksvragen	9
2 Plannen	10
.....	11
3 Verzamelen en analyseren.....	12
3.1 Wat is ASS?	12
3.1.1 Kenmerken en uitingsvormen.....	12
3.1.2 Kenmerken in gedrag en interesses.....	15
3.1.3 Bijkomende kenmerken	16
3.1.4 Tekorten maar ook sterktes.....	16
3.2 Wat is spel?	17
3.2.1 Het belang en functie van spel	18
3.2.2 Spelvormen	19
3.2.3 Spelgedrag	22
3.3 Op welke wijze draagt spel bij tot de ontwikkeling van het kind?	22
3.3.1 De fysieke of lichamelijke ontwikkeling.....	23
3.3.2 De verstandelijke ontwikkeling of cognitieve ontwikkeling.....	24
3.3.3 Sociale- en emotionele ontwikkeling	26
3.4 Wat is kenmerkend aan het spel van kinderen met ASS?	27
3.4.1 Spelsituaties aanpassen met behulp van sociale niveaus	29
4 Ontwerpen	32
Inleiding.....	32
4.1 Aan welke vereisten moet de spelkalender voldoen voor deze doelgroep?.....	35

4.2	Welke specifieke spellen kunnen een meerwaarde bieden voor kinderen met ASS?	40
	Spelfiches.....	41
5	Conclusie/discussie	51
6	Reflectie.....	52
7	Bibliografie.....	54
8	Bijlagen: Evaluatie spelfiches	57

Inleiding

Eindelijk gaat de bel, 'ga maar spelen' zegt de juf. De meeste kinderen springen onmiddellijk recht en halen opgelucht adem. Eindelijk speeltijd! Ze kijken ernaar uit om de leerstof eventjes te vergeten, plezier te hebben en samen te spelen met andere kinderen.

Toch is de speeltijd niet voor iedereen altijd even leuk. Voor kinderen met een autismespectrumstoornis (ASS) kan dit net het moeilijkste moment van de dag zijn en kunnen spel en vrije tijd zelfs leiden tot veel stress en onrust. Kinderen met ASS hebben veel moeite om hun vrije tijd op een zelfstandige en ontspannende manier in te vullen.

Doorheen deze bachelorproef werd er in nauwe samenwerking met Vrije basisschool De Brug in Beringen gezocht op welke manier er bijgedragen kan worden tot een leukere speeltijdbeleving voor kinderen met ASS. Met welke creatieve aanpassingen kan ik deze kinderen prikkelen en uitdagen zodat ze meer tot een spel komen, zodat ook zij meer plezier beleven en kunnen genieten van hun vrije momenten.

Deze bachelorproef bestaat zowel uit een theoretisch als een praktisch luik. In de literatuurstudie komen er verschillende aspecten aan bod zoals: Wat is ASS? Alsook de kenmerken hiervan. Daarnaast wordt ook het belang van spel en spelen besproken en waarom spelen zo belangrijk is voor de ontwikkeling van kinderen. Er wordt onderzocht op welke vlakken het spelen bij kinderen met ASS verschilt van het spelen bij andere kinderen.

Voor mijn praktisch luik heb ik met behulp van een online enquête heel wat informatie verzameld bij leerkrachten, pedagogen, ergotherapeuten... Dit zijn mensen die dagelijks werken met kinderen met ASS en mij met al hun ervaring zeker voldoende praktische richtlijnen kunnen geven.

Al deze verzamelde gegevens uit zowel de literatuurstudie als de enquête hebben mij geholpen om mijn praktische luik volledig en efficiënt uit te werken en zo te komen tot een geslaagd eindproduct, namelijk een spelkalender.

Met deze spelkalender wil ik de leerlingen laten kennismaken met leuke spelletjes en hen prikkelen en uitdagen om deze nieuwe activiteiten ook tijdens de speeltijd uit te proberen en op die manier het samenspelen te kunnen bevorderen. Met mijn spelkalender hoop te kunnen bijdragen tot een goede speeltijdbeleving voor kinderen met ASS.

1 Oriënteren en richten

1.1 Omschrijving praktijkprobleem

Spelen is ontdekken, experimenteren en fantaseren. Met bijna niets kunnen kinderen spelen: met enkele takken maken ze een rovershol, van een doos maken ze een auto en met wat gras en modder maken ze de lekkerste soep. Spelen is zo leuk en gebeurt bij de meeste kinderen spontaan. Toch is dit niet voor alle kinderen zo. Voor kinderen met ASS is het spelen en het samenspelen met andere kinderen helemaal niet zo vanzelfsprekend.

Algemeen wordt het ontbreken van het vermogen en de interesse om betrokken te raken bij spelactiviteiten als een van de belangrijkste kenmerkende symptomen gezien van kinderen met ASS. Hun spel is vaak doelloos en ongewoon. Ze tonen over het algemeen een gebrek aan interesse in interactie en spel met andere kinderen (Beyer, Gammeltoft, 2010).

Ook binnen het schoolgebeuren is het voor kinderen met ASS niet altijd even gemakkelijk. Het spelen op de speelplaats is voor hen zeker niet evident en wordt meestal als zeer chaotisch ervaren. Dit komt omdat tijdens de speeltijd iedereen door elkaar praat en niets voorspelbaar is. Kinderen met ASS begrijpen soms niet goed waar het spel om draait en zijn vaak op zoek naar duidelijkheid. Als ze die niet vinden kan het zijn dat ze niet spelen of dat ze telkens maar hetzelfde doen. Daarnaast kunnen ze ook erg moeilijk gedrag vertonen indien ze moeten ophouden met spelen (Vermeulen, Degrieck, 2006). De reden hiervoor is het feit dat kinderen met ASS geregeld nood hebben aan duidelijke instructies en structuur. Wanneer dit ontbreekt, raken ze gefrustreerd en halen ze maar moeilijk voldoening uit hun speeltijd.

Daarnaast hebben kinderen met ASS ook moeite met verbeelding. Het is voor hen vaak niet mogelijk om situaties na te spelen, hun fantasie te gebruiken en te doen alsof. Het voor de geest halen van verschillende mogelijkheden is voor hen vaak niet mogelijk. Als deze niet letterlijk te zien zijn, denken ze er niet zo snel aan (Vermeulen, Degrieck, 2006). Dit maakt het voor kinderen met ASS moeilijker om samen te spelen met andere kinderen, die bijna niets anders doen dan dingen naspelen of doen alsof.

We kunnen dus besluiten dat het voor kinderen met ASS zeer moeilijk is om hun vrije tijd op een zelfstandige en ontspannende manier in te vullen. Kinderen met ASS hebben het moeilijk om uit eigen initiatief te spelen. Anderzijds zijn ze vaak sociaal wat beperkter, wat het samenspelen en communiceren met anderen bemoeilijkt. Al deze elementen kunnen tijdens vrije momenten zorgen voor frustraties, driftbuien en conflicten.

Dit is niet anders voor de leerlingen met ASS (type 9) van 'De Brug' in Beringen. Deze Vrije Basisschool voor Buitengewoon Onderwijs focust zich op de doelgroepen 'basisaanbod' en leerlingen type 9. Het basisaanbod richt zich op kinderen van 6 tot 13 jaar met een normale intelligentie die kampen met schoolse moeilijkheden (bijv. kinderen met leerstoornissen zoals dyslexie, kinderen met specifieke problemen op vlak van lezen, schrijven of rekenen of kinderen met een vertraagde ontwikkeling).

Het type 9 onderwijs richt zich vooral op kinderen van 2,5 tot 13 jaar met een normale intelligentie en een autismespectrumstoornis (Vrije Basisschool voor Buitengewoon Onderwijs 'De Brug', <http://debrugberingen.be>). Doorheen mijn bachelorproef zal ik me enkel toespitsen op de deze laatste groep.

Ook op deze school merkt men dat de speeltijd en de middagpauze vaak zeer moeizaam verloopt. Op de speelplaats van basisschool 'De Brug' zijn er heel wat speeltoestellen en spel materiaal ter beschikking. Toch worden deze door de kinderen maar weinig gebruikt. Dit is misschien te wijten aan het feit dat het materiaal een beetje verouderd, onvolledig en weinig uitdagend is. Anderzijds is het voor de kinderen niet altijd even duidelijk wat er van hen verwacht wordt en hoe en wat ze moeten spelen, met als gevolg dat ze het grootste deel van de speeltijd een beetje doelloos rondlopen en niet of nauwelijks tot spelen komen.

Doordat kinderen niet spelen en zich vervelen raken ze sneller geïrriteerd, wat op zijn beurt weer uitmondt in conflicten en driftbuien. We kunnen dus concluderen dat de kinderen type 9 van basisschool 'De Brug' niet echt genieten van hun vrije momenten op school.

Vanuit deze school kwam dan ook de vraag om een project uit te werken dat kan bijdragen tot een betere speeltijdbeleving voor de basisschoolleerlingen met ASS (type 9).

Hoe ik hiervoor wil zorgen en op welke manier ik dit wil aanpakken, mocht ik volledig vrij kiezen. Uiteindelijk heb ik in samenspraak met mijn externe partner ervoor gekozen om een spelkalenders uit te werken. Hierin zullen iedere week opnieuw, op een gestructureerde manier, boeiende en uitdagende spellen met duidelijke instructies in de kijker staan.

Uit onderzoek is immers gebleken dat kinderen met ASS in goed gestructureerde en duidelijk omschreven situaties wel degelijk in staat zijn om te spelen. Op die manier worden de kinderen met ASS niet alleen gemotiveerd tot verscheidene vormen van spel, maar kunnen ze er in die gevallen ook echt van genieten (Beyer, Gammeltoft, 2010). De verschillende spellen zullen voldoen aan de specifieke noden van kinderen met ASS en aangeleerd worden tijdens de lessen sociale vaardigheden aan de hand van duidelijke instructiefiches.

Deze spelkalenders zijn specifiek gericht op leerlingen met ASS. Hierbij wordt ook nog telkens het onderscheid gemaakt tussen onderbouw, middenbouw en bovenbouw. Op deze manier worden de spellen aangepast aan de leeftijd/noden van elke bepaalde doelgroep. Zo kunnen de spelkalenders op de hele school ingezet worden, aangezien de leerlingen van iedere graad wel nood hebben aan structuur en duidelijkheid.

Door te werken met georganiseerde en voldoende afwisselende spellen, aangepast aan de noden van kinderen met ASS zal de algehele sfeer op school verbeteren. De leerlingen zullen zich beter in hun vel voelen en de leerkrachten en begeleiders zullen minder moeten tussenkomen waardoor zij op hun beurt ook kunnen genieten van de speeltijd.

Het primaire doel van dit onderzoek is leerlingen met ASS een aangename speeltijd bezorgen. Dit onderzoek zal uiteraard bijdragen aan een betere sfeer op de speelplaats, maar ook aan het welbevinden van de leerlingen met ASS (type 9). Zo zullen ze meer samen spelen, leren van elkaar en samen plezier beleven.

1.2 Onderzoeksvragen

De onderzoeksvraag waarrond deze bachelorproef werd opgebouwd luidt als volgt:

“Kan een spelkalender bijdragen tot een goede speeltijdbeleving bij basisschoolleerlingen met ASS (type 9)?”

Om op deze vraag een duidelijk antwoord te kunnen geven, wordt zowel een literatuurstudie als een praktijkonderzoek gevoerd. Binnen beide onderzoeken ligt de focus op onderstaande deelvragen:

- Wat is ASS?
- Wat is spel?
- Op welke wijze draagt spel bij tot de ontwikkeling van het kind?
- Wat is kenmerkend aan het spel van kinderen met ASS?
- Aan welke vereisten moet de spelkalender voldoen voor kinderen met ASS?
- Welke specifieke spellen kunnen een meerwaarde bieden voor kinderen met ASS?

Deze bovenstaande deelvragen zullen ons helpen om een antwoord te kunnen formuleren op de onderzoeksvraag van deze bachelorproef. De eerste vijf deelvragen worden beantwoord binnen de literatuurstudie, de laatste drie binnen het ontwerpen.

Om een zicht te krijgen op wat kinderen met ASS kan helpen om (samen) te spelen tijdens de speeltijden, is er nood aan duidelijkheid over wat ASS precies is en wat de kenmerken ervan zijn. Ook is het belangrijk om te achterhalen op welke manier deze kinderen spelen en waarom spelen zo belangrijk is voor de ontwikkeling van kinderen.

Wanneer we materiaal (spellen) willen ontwikkelen voor kinderen met ASS is het natuurlijk van groot belang dat het volledig afgestemd is aan de noden van deze groep.

De laatste deelvragen behoren tot het ontwerpen en luiden als volgt: ‘Aan welke vereisten moeten spellen voldoen voor deze doelgroep?’, ‘Welke specifieke spellen kunnen een meerwaarde bieden voor deze kinderen?’. De antwoorden op al deze vragen zijn van groot belang bij de uitwerking van de spellen en zullen een grote invloed hebben op de totstandkoming van de uiteindelijke spelkalender.

Om een zo nauwkeurig mogelijk beeld te krijgen over welke soort spellen en aan welke criteria deze zoal moeten voldoen, wordt er gewerkt met een online enquête. De laatste deelvraag wordt opgelost aan de hand van de reacties die zullen blijken uit de testfase van de uitgewerkte spelkalender.

2 Plannen

JAARPLANNER Bachelorproef 2020-2021

Weken AJ	Semester	Week van	LLO3					Maak hieronder je eigen planning i.f.v. het doorlopen van de onderzoekscyclus.						
			maandag	dinsdag	woensdag	donderdag	vrijdag	maandag	dinsdag	woensdag	donderdag	vrijdag		
1	1	21/09/2020												
2	2	28/09/2020												
3	3	05/10/2020				C								
4	4	12/10/2020								Deadline : engagementsverklaring				
5	5	19/10/2020												
6	6	26/10/2020	did stage graad nr keuze							Afspraak promotor		Deadline : oriënteren en richten		
7		02/11/2020												
8	7	09/11/2020	Praktijkweek											Deadline : plannen
9	8	16/11/2020						Literatuurstudie deelvragen						
10	9	23/11/2020												
11	10	30/11/2020												
12	11	07/12/2020	obs BuBaO											
13	12	14/12/2020	stage BuBaO											Deadline : verzamenen en analyseren
14		21/12/2020												
15		28/12/2020												
16	13	04/01/2021								Afspraak promotor				
17	14	11/01/2021												
18	1	18/01/2021												
19	2	25/01/2021												
20	3	01/02/2021												
21		08/02/2021						Spelkalenders ontwerpen						
22	1	15/02/2021	Stage keuzemodule											Deadline : ontwerpen
23	2	22/02/2021	Praktijkweken											
24	3	01/03/2021	Uitgroei											
25	4	08/03/2021	Uitvoeren spelkalenders											
26	5	15/03/2021	Uitgroei											
27	6	22/03/2021	Uitgroei											
28	7	29/03/2021	Uitgroei						Afname enquête externe partner / leerkrachten de Brug / directie					Conclusies onderzoek formuleren
29		05/04/2021												
30		12/04/2021												
31	8	19/04/2021	Praktijkweek						Afwerken BP					
32	9	26/04/2021	Uitgroei											
33	10	03/05/2021	Uitgroei											
34	11	10/05/2021	Uitgroei											Deadline : Tussentijdsproduct
35	12	17/05/2021	Uitgroei											
36	13	24/05/2021	Praktijkweken											
37	14	31/05/2021	Praktijkweken						Spelkalenders laten drukken					Afspraak promotor
38	1	7/06/2021	Praktijkweken											Afspraak promotor
39	2	14/06/2021						Deadline : aftekenlijst Indienen BP						
40	3	21/06/2021						Presentatie BP						

		vakantie en vrije dagen
		les
		examens

Deelvraag	Onderzoeksactiviteit	Oktober 2020	November 2020	December 2020	Januari 2021	Februari 2021	Maart 2021
1. Wat is ASS?	Literatuurstudie						
2. Wat is spel?	Literatuurstudie						
3. Op welke wijze draagt spel bij tot de ontwikkeling van het kind.	Literatuurstudie						
	Enquête						
4. Wat is kenmerkend aan het spel van kinderen met ASS?	Literatuurstudie						
	Enquête						
5. Aan welke vereisten moet de spelkalender voldoen voor kinderen met ASS?	Literatuurstudie						
	Enquête						
6. Welke specifieke spellen kunnen een meerwaarde bieden voor kinderen met ASS?	Literatuurstudie						
	Enquête						
Verzameling deelvragen + onderzoeksvraag	Activiteiten ontwerpen						
	Activiteiten uitvoeren						
	Enquête : reflectie van de ontworpen spelkalenders						

3 Verzamelen en analyseren

Om deze bachelorproef volledig te begrijpen, is een duidelijke definitie van het begrip ‘ASS’ en ‘spel’ vereist. Verder is het ook belangrijk te weten wat de kenmerken zijn van ASS en van spel. Wat typerend is voor kinderen met ASS en waarom spelen zo belangrijk is voor de ontwikkeling van kinderen? De antwoorden op deze vragen zullen allemaal aan bod komen binnen dit onderdeel van mijn bachelorproef.

3.1 Wat is ASS?

Autisme is een pervasieve neurologische ontwikkelingsstoornis die mensen meestal belemmert in het dagelijks functioneren en in hun omgang met anderen. Pervasief (diep doordringend) wil zeggen dat de stoornis een impact heeft op de ontwikkeling en dit op verschillende vlakken en domeinen zoals: op sociaal- emotioneel vlak, op gebied van relaties en vaardigheden, spel, taal, motoriek, voorstellingsvermogen... (Shore, Rastelli, 2006)

Het begrip autisme heeft vele gezichten en is zeer moeilijk te omschrijven. Dit omdat het zich op heel wat verschillende manieren kan uiten en omdat het in verschillende vormen en gradaties kan voorkomen: van zeer ernstig tot licht. Tot voor enkele jaren terug waren hier dan ook verschillende benamingen voor: kernautisme, autistische stoornis (klassiek autisme) atypisch autisme, syndroom van Asperger, PDD-NOS of andere. Deze soorten van autisme zijn verschillend maar toch hebben ze ook vele gemeenschappelijke basiskenmerken. Het zijn deze gemeenschappelijke kenmerken die ervoor zorgden dat het in de praktijk zeer moeilijk werd om hierin nog een duidelijk onderscheid te maken. Vandaar dat men de laatste jaren alle verschillende vormen onder één noemer verzameld heeft en dat er in de literatuur enkel nog sprake is van de verzamelterm Autisme Spectrum Stoornis, ook ASS genoemd (Shore, Rastelli, 2006). Deze kunnen we zien als een paraplu die als volgt is onderverdeeld.

1. Autistische stoornis
2. PDD-NOS(MCDD)
3. Stoornis van Asperger
4. Stoornis van Rett
5. Desintegratiestoornis van de kinderleeftijd



Bron: De Bruin, 2019

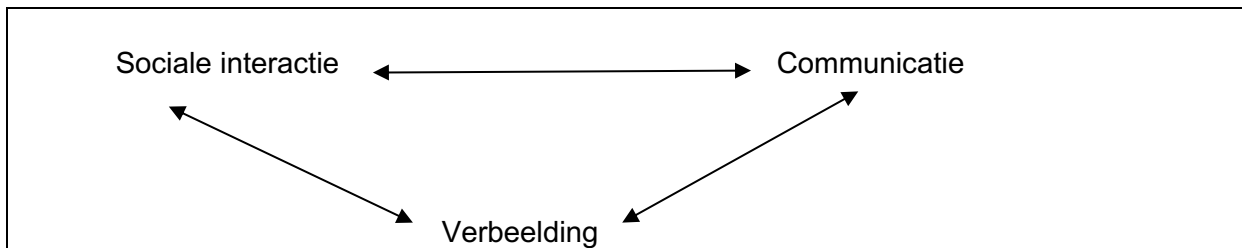
3.1.1 Kenmerken en uitingsvormen

Bij de verschillende vormen van autisme staat een stoornis in de informatieverwerking binnen de hersenen centraal. Bij kinderen met ASS worden informatie en prikkels, die via de zintuigen binnenkomen (zicht, geur, geluid, enz.) op een andere manier geïnterpreteerd en verwerkt. De hersenen filteren te weinig, teveel of niet altijd de juiste informatie. Door deze stoornis in informatieverwerking hebben kinderen met ASS meer moeite om losse informatie of prikkels die ze waarnemen te verwerken tot een logisch geheel. (De Bruin, 2005) vergelijkt de informatieverwerking bij ASS met een soort puzzel. De informatie komt als puzzelstukjes binnen en telkens weer moet de volledige puzzel gemaakt worden. Op die manier ontstaat er

een soort 'kortsluiting' in de hersenen waardoor ze anders reageren en zich anders gaan gedragen dan kinderen zonder ASS.

ASS verschilt van persoon tot persoon, niet iedereen vertoont hetzelfde gedrag. Toch zien we dat bij iedereen deze ontwikkelingsstoornis zich steeds uit op drie dezelfde vlakken: op het vlak van communicatie, sociale interactie en verbeelding.

Het was Lorna Wing, een Brits psychiater, die als eerste deze drie basiskenmerken van autisme onderscheidde nadat ze een grootschalig onderzoek had gedaan naar pervasieve ontwikkelingsstoornissen bij kinderen. Daarom noemen we de drie basiskenmerken van autisme ook wel de 'triade van Wing'. (Roeyers, 2008)



Het is die triade van moeilijkheden en beperkingen die alle mensen met autisme delen, hoe verschillend ze voor de rest ook kunnen zijn (Vermeulen, Degrieck, 2009, Beyer, Gammeltoft, 2010):

- Stoornissen in sociale interactie, vooral inzake de wederkerigheid.
- Stoornissen in de verbale en de non-verbale communicatie
- Stoornissen in de verbeelding

Een gevolg van deze triade is een stroefheid in denken en handelen, weerstand tegen veranderingen, stereotype gedragingen, beperkte en specifieke interesses en activiteiten. Daarnaast komen dikwijls ook nog andere problemen voor, zoals overgevoeligheid voor bepaalde prikkels, paniekaanvallen en driftbuien.

Sociale interactie, communicatie en verbeelding zijn de belangrijkste elementen van spel. Het is dus niet verrassend dat kinderen met ASS op een ongebruikelijke manier spelen. Hoe deze drie onderdelen van de triade het spel beïnvloeden zal hieronder worden toegelicht (P. Vermeulen en S. Degrieck, 2009, H. Roeyers, 2008).

▪ **Beperking in de sociale interactie**

Kinderen met ASS vinden het zeer moeilijk om sociale contacten te leggen. Dit komt doordat zij meestal zeer in zichzelf gekeerd zijn en ze zich moeilijk kunnen inleven in de gedachtegang en gevoelens van anderen. De omgang met anderen verloopt stroef en moeizaam omdat ze de bedoelingen, ideeën en gevoelens van mensen niet echt begrijpen. Het begrip wat hiernaar verwijst is de 'Theory of Mind'. Dit is het vermogen van kinderen om zich te verplaatsen in iemand anders. Kinderen met een goed ontwikkelde 'Theory of Mind' begrijpen anderen hun emoties, voorkeuren en gedrag. Bijvoorbeeld papa is boos (emotie) en slaat met de deur (gedrag).

Iemand met autisme mist deze intuïtieve 'Theory of Mind' wat dikwijls zorgt voor communicatieproblemen. Zo kan het gebeuren dat kinderen met ASS zeer ongepaste

opmerkingen maken of te intieme vragen stellen. Dit komt niet voort uit arrogantie of onbeleefdheid maar wel uit gebrek aan sociale vaardigheden.

Doordat kinderen met ASS weinig rekening houden met de interesses van anderen en doordat ze niet vanuit het perspectief van de ander kunnen denken, slagen ze er niet gemakkelijk in om vriendschappen te sluiten. Een kind met ASS praat over zichzelf als 'jij' en denkt dat andere kinderen hetzelfde voelen en denken. Het ontbreekt kinderen met ASS doorgaans niet aan de wil om sociaal te zijn, maar wel aan de kennis en vaardigheden om soepel te navigeren in het sociaal verkeer (V.Z.W. Participate, 2006).

Andere kenmerken van ASS op het gebied van sociale interactie zijn:

- Problemen hebben met het aanvoelen van andere mensen
- Weinig rekening houden met andere mensen
- Moeite hebben met het maken van oogcontact, in sommige gevallen langs je heen kijken
- Het lachen in reactie op de lach van iemand anders lijkt zich minder te ontwikkelen

▪ **Beperking in de communicatie**

Kinderen met ASS kunnen zeer moeilijk communiceren en hebben meestal ook een vertraagde taalontwikkeling. Toch vormen zaken zoals woordenschat en grammatica niet altijd een probleem. Integendeel, sommige kinderen met ASS hebben zelfs een uitgebreide woordenschat.

Wat echter voor alle kinderen met autisme moeilijk is, zijn de sociale aspecten van taal: het vermogen om gesproken taal en lichaamstaal te gebruiken in wederzijds sociaal contact met als doel het uitwisselen van betekenissen. Net als bij sociaal contact geldt: niet de kwantiteit (niet of minder praten) typeert autisme, maar de kwaliteit (hoe het kind communiceert).

Kinderen met ASS nemen alles zeer letterlijk waardoor zij sarcastische uitspraken of gezegdes vaak niet goed begrijpen. Ook non- verbale communicatie is voor hen zeer moeilijk, zoals het juist interpreteren van gebaren, lichaamstaal en gezichtsuitdrukkingen. Hierdoor missen kinderen met ASS essentiële informatie. Het is de lichaamstaal die ons helpt hoe we de woorden van iemand moeten begrijpen. Vreugde, boosheid en verdriet herkennen ze niet wat soms dan weer kan leiden tot miscommunicatie, angsten en conflicten. Het allermoeilijkste voor kinderen met ASS is dat de menselijke communicatie veel aan verbeelding overlaat. Kinderen met ASS hebben minder problemen met wat er gezegd wordt, maar vooral met wat niet gezegd wordt. Wat we bedoelen en wat we letterlijk zeggen is dikwijls niet hetzelfde: 'Wat is een beetje ziek?' 'Wat is genoeg?' Daarom is het zeer belangrijk om concrete, duidelijke en expliciete communicatie te gebruiken (Vermeulen, Degrieck, 2009).

Andere kenmerken van ASS op het gebied van communicatie zijn:

- Vertragingen in de ontwikkeling van gesproken taal;
- Moeite hebben om gesprekken te voeren;
- Vooral praten *tegen* iemand, in plaats van *met* iemand. Bijvoorbeeld veel praten over eigen interesses zonder er rekening mee te houden of de andere persoon hierin geïnteresseerd is;

- Het regelmatig herhalen van bepaalde woorden, opvallende klemtonen of juist eentonig praten;
- Voornaamwoorden – zoals ‘jij’ en ‘ik’ – worden soms omgekeerd gebruikt.

▪ Beperkingen in voorstellingsvermogen

Verbeelding is het vermogen om meer te zien dan er te zien is, meer te horen dan je hoort... Bij kinderen met ASS is het voorstellingsvermogen of de verbeelding niet goed ontwikkeld, waardoor zij het moeilijk hebben om zich een voorstelling te maken van toekomstige situaties. Anticiperen op wat gaat komen, is lastig. Ze hebben vooral moeite met veronderstellen. Veronderstellen is iets anders dan zich iets kunnen voorstellen. Uit wetenschappelijk onderzoek is gebleken dat er bij ASS zeker geen sprake is van de afwezigheid van voorstellingsvermogen. De meeste kinderen kunnen voorstellingen maken zeker wanneer het concrete zaken zoals voorwerpen betreft. Ook is er geen probleem met het zich kunnen voorstellen van mensen, gedrag en situaties, zeker als het gaat om situaties en gedragingen die ze al eens gezien of meegemaakt hebben. In dit geval moeten er geen voorstellingen gemaakt worden, maar worden ze opgehaald uit het geheugen. Situaties, mensen en voorwerpen zijn concreet en dus ook gemakkelijk voor te stellen in beelden. Ze hebben het veel moeilijker wanneer ze zich dingen moeten voorstellen waar niet meteen een concreet beeld aan gekoppeld kan worden zoals gevoelens, eerlijkheid, vriendschap...

Kinderen met ASS hebben er moeite mee om een juiste voorstelling te maken van iets dat niet aanwezig of abstract is, van wat er gaat komen of van wat er geweest is. Dit kan zich uiten in:

- Meer tijd nodig hebben;
- Moeite hebben met het organiseren (en daardoor uitvoeren) van dagelijkse activiteiten;
- Moeite hebben met het aanleren van nieuwe dingen;
- Moeite met overzicht hebben, een totaalbeeld vormen;
- Moeite hebben met plannen;
- Moeite met het inschatten van hoe iets zal gaan verlopen;
- Moeite hebben met gebeurtenissen terughalen en/of het verwerken ervan;
- Moeite hebben met het maken van keuzes.

3.1.2 Kenmerken in gedrag en interesses

Kinderen met ASS hebben stereotype en beperkte interesses. Deze interesses wijken af van de gewone interesses van leeftijdgenoten omdat deze meestal veel specifieker zijn. In vele gevallen is hun interesse gefocust op één voorwerp/onderwerp of op een beperkt aantal onderwerpen/voorwerpen, zoals bijvoorbeeld: interesse voor dieren die uitgestorven zijn, niet voor dieren in het algemeen, trainen, wedstrijduitslagen... Voor andere zaken hebben ze geen belangstelling. Hier zijn ze dan ook zo intensief mee bezig dat ze moeite hebben om hiermee te stoppen. Opvallend is ook dat ze zich dikwijls meer focussen op details van objecten. Voorbeelden hiervan zijn het steeds plukken aan een draadje, draaien aan wielletjes van een auto of het langdurig praten over bijvoorbeeld computers of trainen. De interesses van kinderen met ASS zijn meestal een solitaire bezigheid en zorgen ook al vanwege de ‘vreemde’ onderwerpen eerder voor sociale isolatie dan voor sociaal contact (Vermeulen, Degrieck, 2006).

Daarnaast zijn kinderen met autisme ook sterk gehecht aan vaste routines en rituelen. Ze kunnen soms erg dwangmatig vasthouden aan bepaalde gewoontes. Zij kunnen er slecht tegen wanneer er veranderingen of onverwachte gebeurtenissen plaatsvinden. Het zijn vooral kleine detailveranderingen waar ze het lastig mee hebben, zoals bijvoorbeeld een andere weg nemen. Soms hebben ze het ook moeilijk om zich aan te passen aan nieuwe situaties, vooral situaties die afwijken van hun verwachtingen. Ze gaan dan eindeloos vragen stellen over de verandering: wanneer, waar, wie, waarom en hoe. Dikwijls hebben kinderen met ASS ook moeite met overgangen. Ze kunnen moeilijk van de ene activiteit naar de andere overschakelen en kunnen moeilijk stoppen met een activiteit of moeilijk beginnen met een andere, zoals bijvoorbeeld: van de ene ruimte naar de andere gaan, de overgang van tandenpoetsen naar de mond spoelen (Vermeulen, Degrieck, 2006). Om deze kinderen zich veilig te laten voelen hebben ze nood aan vaste routines en voorspelbaarheid. Verstoringen hiervan kunnen leiden tot veel stress, driftbuien of paniekaanvallen.

3.1.3 Bijkomende kenmerken

Naast de bovenvermelde kenmerken in de triade van stoornissen zijn er toch nog andere bijkomende problemen. Ze behoren niet tot de essentiële kenmerken van autisme maar komen wel dikwijls voor bij kinderen met ASS. De meest voorkomende zijn de ongewone reacties op zintuiglijke prikkels.

Kinderen met ASS kunnen op een afwijkende manier omgaan met zintuiglijke prikkels. Vaak zijn ze extra gevoelig of juist minder gevoelig voor bepaalde prikkels. Overgevoeligheid voor licht en vooral geluid is een veelvoorkomend verschijnsel. Ook zijn ze meestal erg gefascineerd door bewegende voorwerpen, bepaalde lijnpatronen of de aanraking van zachte stoffen (Vermeulen, Degrieck 2006). Heel soms wordt er ook melding gemaakt van verhoogde pijndrempels of een schijnbare ongevoeligheid voor warmte en koude.

Andere kenmerken kunnen zijn:

Een afwijkende houderige en onhandige motoriek. Kinderen met ASS hebben soms herhalende tics of maken stereotype handelingen. Voorbeelden: het heen en weer wiegen, het houderig bewegen, het springen bij opwinding, het wapperen met de armen of het lopen op tenen.

3.1.4 Tekorten maar ook sterktes

Kinderen met ASS vertonen misschien wel wat tekortkomingen waarmee we rekening moeten houden. Toch mogen we de sterktes zeker niet uit het oog verliezen.

Kinderen met ASS kunnen zeer goed zijn in bepaalde zaken. Wat als een tekort gezien wordt, kan vanuit een ander perspectief juist een talent of sterkte zijn. Perfectionisme kan bijvoorbeeld in bepaalde situaties erg belemmerend zijn maar in andere situaties dan weer een voordeel.

Enkele sterktes:

- Een uitstekend geheugen voor feiten en data (soms een fotografisch geheugen);
- Uitstekend technisch lezen;
- Oog voor detail en het opmerken van detailfouten;
- Uitmuntend visueel ruimtelijke vaardigheden (puzzels maken, kaartlezen);
- Omgaan met technische zaken (sommige kinderen kunnen beter een dvd-recorder programmeren dan hun ouders);
- Volhouden tot iets afgewerkt is;
- Zin voor perfectie, systematiek en orde;

- Rechtvaardigheidsgevoel en eerlijkheid;
- Objectiviteit.

Voor het gevoel van eigenwaarde en het zelfvertrouwen van kinderen met ASS is het van groot belang dat men oog heeft voor de sterke kanten van autisme en daar iets nuttigs mee proberen te doen (Vermeulen, Degrieck, 2006).



Bron: Horeweg, 2021

3.2 Wat is spel?

Een veelomvattend begrip als 'spel' is zeer moeilijk te definiëren. De reden waarom het zo moeilijk is om tot een eenduidige definitie te komen, is omdat men aan de uiterlijke kenmerken van het gedrag niet kan zien of er sprake is van spelen. Het is de reden waarom het gedrag wordt uitgevoerd dat bepaald of er al dan niet sprake is van spelen. Over de kenmerken van spel is er daarentegen wel een grote eensgezindheid.

Om te kunnen spreken over spel moeten er stevast een aantal kenmerken aanwezig zijn

- Spelen gebeurt altijd vrijwillig, het zijn bezigheden die de spelende zelf kiest. Hij neemt initiatief, zodra het verplicht wordt is het geen spel meer;
- In spel dient geen extern doel, het gebeurt spontaan. Het gaat niet om het doel, maar om de weg daar heen;
- Spelen gaat meestal gepaard met plezier. Het individu wil uit zichzelf spelen, hij/zij hoeft er niet tot worden aangezet;
- Spel kent eigen regels. Deze regels worden gevormd door de spelers tijdens het spelen;
- Spel vindt plaats in een kader dat het scheidt van de realiteit van elke dag. Het heeft een eigen realiteit. (Van der Aalsvoort, 2017)

Voor het begrip 'spel' zijn er in de literatuur veel verschillende definities te vinden.

'Spel is een bevrediging gevende activiteit met objecten, met het eigen lichaam of met een of meer medespelers, die in zichzelf genoeg is om geen extern doel dient, die in belangrijke mate door de speler zelf geïnitieerd en gecontroleerd kan worden, en waarbij de invloed van de realiteit verminderd is maar niet opgeheven' (Harinck, Hellendoorn, 1987, Van der Aalsvoort, 2017).

Volgens Van Oers is spel door het kind als speels ervaren, niet verplichtende activiteiten die een uiting zijn van actieve betrokkenheid bij materiaal en/of mensen/leeftijdgenoten waaraan het kind plezier beleeft dan wel in opgaat (Harinck, Hellendoorn, 1987, Van der Aalsvoort, 2017).

3.2.1 Het belang en functie van spel

Het belang van spelen mag niet onderschat worden. Om het belang van spel aan te tonen verwijst Aalstvoort in zijn boek 'Spel en spelen', naar de verschillende onderzoeken van enkele theoretici: Dewey, Vygotsky, Piaget en Smith. Deze theoretici hebben allemaal hun eigen visie over het belang van spelen.

Volgens John Dewey krijgen kinderen de kans om zich te ontwikkelen tijdens de opvoeding. Opvoeden is het kind uitdagen om deel te nemen aan het leven. Spel speelt hierin een grote rol. Door te spelen leert het kind de wereld van de volwassenen kennen en doet het vele ervaringen op. Ervaringen zijn verrijkend en vooral zeer educatief. Volgens Dewey is ervaring het middel en doel van de opvoeding (Van der Poel, Blokhuis, 2008).

Volgens Lev Vygotsky zijn kinderen vaak bezig in het zoeken naar kennis en vaardigheden. Om in hun ontwikkeling verder te komen, om te leren hebben kinderen volwassenen en leeftijdgenoten (sociale omgeving) nodig. Kinderen kunnen sommige zaken zelf, maar voor andere zaken hebben ze hulp nodig. In spel ziet Vygotsky 'de zone van de naaste ontwikkeling'. Dit houdt in dat een kind het voorbeeld van een volwassene/leeftijdsgenoot volgt waardoor het iets nieuws leert. Al spelend leert het kind uiteindelijk dingen zonder ondersteuning van anderen (Van der Poel, Blokhuis, 2008).

Volgens Piaget ontwikkelen kinderen doordat ze al spelend hun omgeving verkennen. Hij is van mening dat ieder kind leert door de kennis die hij/zij eerder heeft opgedaan te verbinden aan nieuwe kennis. Dat kinderen met andere woorden hun kennis stukje voor stukje opbouwen (Van der Poel, Blokhuis, 2008).

Sutton Smith was een ontwikkelingspedagoog die onderzoek deed naar het spelgedrag van kinderen. Hij onderscheidt drie stromingen over de functie van spel:

- Spel als motor voor de ontwikkeling van het kind. Spel spreekt alle ontwikkelingsgebieden van het kind aan;
- Spel als mogelijkheid om tot verbeelding en verwerking te komen. Het kind ontdekt al spelend zichzelf en de wereld rondom hem;
- Spel als zelfverwezenlijking. Spel stimuleert de persoonsvorming van het kind. Door spel leert het kind zich aanpassen aan de omgeving, het leert zichzelf en zijn eigen gevoelens kennen. (Van der Poel, Blokhuis, 2008)

Door spel leert het kind om zich uit te drukken, leert het zijn eigen mogelijkheden en beperkingen, leert het zijn emoties te uiten en zich te ontwikkelen. Spel zorgt ervoor dat kinderen zichzelf, anderen en de wereld rondom hen ontdekken. Wel is het zeer belangrijk om

te benadrukken dat het spelen altijd vrijwillig moet gebeuren. Het spel moet bij het kind van binnenuit komen, op eigen tempo, op eigen niveau en volgens zijn/haar eigen mogelijkheden (Van der Poel, Blokhuis, 2008, Van der Aalsvoort, 2017).

We kunnen dus besluiten dat spel rechtstreeks verbonden is met de ontwikkeling van het kind en dat spelen dus zeer belangrijk is. In welke mate en op welke vlakken komt verder in dit werk nog aan bod.

3.2.2 Spelvormen

Kinderen zijn graag actief bezig en brengen dan ook het grootste deel van de dag spelend door. Ze bouwen met lego, knutselen, spelen met poppen en spelen spelletjes met anderen. Hierdoor doen ze allerlei ervaringen op waaruit ze veel kunnen leren. Spelenderwijs worden kinderen wijzer en onafhankelijker en leren ze de wereld om hen heen steeds beter te begrijpen.

Naargelang de leeftijd en de ontwikkelingsgraad van het kind treden er andere activiteiten op de voorgrond en kunnen we verschillende spelvormen herkennen. Het doorlopen van deze spelvormen gebeurt altijd in een vaste volgorde en op het tempo van het kind. De spelontwikkeling kan dus voor ieder kind anders zijn.

1 Spelindeling volgens Charlotte Buhler:

Doorheen de jaren zijn er heel wat theorieën over spelontwikkeling en spelindelingen ontstaan. Toch heb ik voor de spelindeling van Charlotte Buhler gekozen. Dit omdat zij gezien wordt als één van de grondleggers van de ontwikkelingspsychologie. Door haar onderzoeken, ideeën en visies is haar spelindeling de basis geweest voor vele andere wetenschappers en hun visie op spelontwikkeling.

Charlotte Buhler was een Duitse kinderpsychologe die als eerste in haar werk 'Kindheit und Jugend' een beschrijving gaf over spelontwikkeling en spel indeelde op basis van verschillende verschijningsvormen. Tijdens haar onderzoek observeerde ze kinderen van verschillende leeftijden. Ze observeerde de spelhandelingen, de spelhouding en het gebruik van materiaal. Buhler onderzocht welke spelvormen er in welke levensfase van het kind voorkwamen. Zij beschouwde spel als een middel voor het kind om informatie over de realiteit op te slaan en te verwerken. Op die manier kwam Buhler als eerste tot een echte beschrijving van spelontwikkeling en spelindeling. (Van der Poel, Blokhuis, 2008).

A. Manipulerend spel en bewegingsspel

Jonge kinderen zijn het liefst actief bezig. Bewegen staat centraal bij het spelen. Door te bewegen oefenen kinderen hun motoriek. Door telkens opnieuw handelingen te herhalen gaat het kind de beweging/handeling onder de knie krijgen en gaat het ook verschillende eigenschappen en mogelijkheden van materialen ontdekken. Enkele voorbeelden van manipulerend spel: blokken op elkaar stapelen en deze steeds weer omgooien, zand in en uit een emmertje doen... Voorbeelden van bewegingsspel zijn: rennen, klimmen, fietsen, balanceren, graven... Binnen het manipulerend spel is er ook sprake van onder andere sensopathisch spel en functioneel spel.

Sensopathisch spel is een samenvoeging van 'senso' wat staat voor zintuig en 'pathisch' voor beleven. Dit is een spelvorm waarin het voornamelijk gaat om het zintuiglijk beleven. Er wordt gespeeld met materialen zonder een vaste vorm zoals zand, water, klei, rijst scheerschuim,

kralen... Bij sensopathisch spel leren kinderen veel over het materiaal waarmee ze spelen en wat ze er zoal mee kunnen doen. Tijdens dit spel oefenen kinderen niet alleen hun motoriek zoals scheppen, kneden, gieten... Ook hier wordt hun fantasie gestimuleerd. Door vormloze materialen te gebruiken kan het kind zelf fantaseren.

Bij functioneel spel gebruikt het kind het materiaal zoals het hoort. Het kind gebruikt het speelgoed waarvoor het gemaakt of bedoeld is, zoals bijvoorbeeld het rollen van een bal, een pop in bed leggen, met speelgoedauto's wordt gereden... (Van der Poel, Blokhuis, 2008).

B. Rollen - fantasie- fictiespel

Wanneer een kind ouder wordt gaat het steeds meer de echte wereld imiteren. Het gaat zelf spelletjes verzinnen en het manipuleren van materialen gaat over in symbolische handelingen. Dankzij zijn fantasie geeft het kind andere betekenissen aan voorwerpen, dan dat ze werkelijk hebben. Steentjes en gras worden de ingrediënten voor een heerlijke cake. Geleidelijk aan neemt het kind zelf ook een rol op in dit symbolisch spel. Het kruipt in de huid van iemand anders en gaat de handelingen van volwassenen en oudere kinderen nadoen. Het wil een mama, een piraat, een zangeres of een politieagent zijn. Het kind ervaart bij het rollenspel hoe het is om zich in een bepaalde situatie te gedragen. Naarmate het kind ouder wordt het rollenspel geleidelijk aan complexer en wordt er een echt verhaal gespeeld met echte conversaties.

Deze spelvorm speelt een grote rol in de ontwikkeling van een kind omdat het kind in deze fase laat zien dat het zich kan verplaatsen in andere personen of situaties.

C. Constructiespel

Bij constructiespel heeft het kind meer en meer interesse in het maken en het samenstellen van nieuwe dingen. Met allerhande materialen en voorwerpen gaan kinderen vaker experimenteren met vormen en constructies. Kinderen leren al spelend de eigenschappen en mogelijkheden kennen van materialen, zoals bijvoorbeeld: het werken met klei, zand, stenen... (vervormend constructiespel) Door te experimenteren, ondervinden kinderen de samenhang tussen voorwerpen/materialen en ondervinden ze dat ze materialen kunnen stapelen, ordenen, scheuren, uit elkaar halen en in elkaar kunnen zetten. Kinderen weten alsmat beter wat ze willen maken en gaan dingen samenvoegen. Zo leert het kind bijvoorbeeld dat hij met losse blokken of kartonnen dozen een mooi huis kan bouwen, dat puzzelstukjes een bepaalde vorm hebben en daarom in elkaar passen (samenvoegend constructiespel). Daarna worden er telkens meer doelgerichte constructies gemaakt waarbij kinderen een wereld scheppen op een kleinere schaal. Er ontstaan plannen om constructies te ontwerpen en te maken, zoals bijvoorbeeld: het maken of bouwen van een racebaan, het ineen timmeren van een vogelhuisje...

D. Receptief spel

Tot deze spelvorm behoren activiteiten zoals het beluisteren van muziek, het bekijken van films en het lezen van boeken. Het kind neemt in deze spelvorm al spelenderwijs informatie op vanuit de buitenwereld. Deze informatie verwerkt hij in zijn spel in de vorm van praten, bewegen of beeldend bezig zijn. Bij deze spelvorm leert het kind informatie te verwerken.

Er zijn verschillende manieren om spel in te delen. Zoals we hierboven gezien hebben was Charlotte Buhlers' haar spelindeling gebaseerd op basis van de fysieke en cognitieve

onderdelen van de activiteit. Haar spelindeling is het vertrekpunt geweest voor vele andere wetenschappers en hun visie op spelontwikkeling.

Een van die wetenschappers was Piaget. Deze wetenschapper legt in zijn visie over spel vooral de nadruk op de sterke relatie tussen spel en de cognitieve ontwikkeling. Volgens hem leert een kind stapsgewijs nieuwe spelsoorten beheersen. Hoe ouder het kind wordt hoe meer het zich ontwikkelt, hoe meer het weet en hoe anders het gaat denken. Ook in het spel zien we deze ontwikkeling in het denken en weten terug.

Piaget onderscheidt drie spelvormen: oefenspel, symbolisch spel en regelspel.

2 Spelindeling volgens Edith Vermeer

Naast de spelindeling van Buhler heb ik ook gekozen voor de spelindeling van Edith Vermeer. Zij is een wetenschapper die Buhlers spelindeling zag als basis voor haar indeling. Edith Vermeer was een pedagoge die in haar spelindeling alleen maar spreekt over spelwerelden. Zij legt vooral de nadruk op de relatie tussen spel en de persoonlijkheidsontwikkeling. Ze kijkt naar hoe het kind de wereld ontmoet en in welke mate het spel zich bij een kind ontplooid heeft. De speelwerelden worden ruimer naarmate het kind zich meer ontwikkelt. Dit merk je aan de manier waarop het kind het spelmateriaal of de medespeler behandelt, aan de wisselwerking tussen kind en materiaal (Van der Aalsvoort, 2017). Vermeer deelt spel op in vier categorieën: de lichamelijke wereld, de hanteerbare wereld, de esthetische wereld en de illusieve wereld.

Persoonlijk kan ik mij erg goed vinden in haar visie over de verschillende spelcategorieën. Edith Vermeer is van mening dat wanneer men wil nagaan hoe een kind de wereld interpreteert, observeren alleen niet genoeg is. Men moet ook deelnemen aan het spel van het kind want alleen dan kan men echt toetreden in de spelwereld van het kind.

A. Spel in de lichamelijke wereld (0 tot 6 maanden)

Het sensopathisch spelen heeft geen gericht doel en men kan hier niet spreken van een echt spelgebeuren. Het gaat hier vooral om tasten en aanraken, kortom om zintuiglijke ervaringen. Tijdens het spelen worden alle zintuigen geprikkeld en dit zorgt voor plezier. Door te ruiken, horen, voelen, proeven en zien, krijgen kinderen veel informatie over hun eigen lichaam en de wereld om hen heen, zoals bijvoorbeeld: het kind dat speelt met zand en klei (Van der Aalsvoort, 2017).

B. Spel in de hanteerbare wereld (1 - 1,5 jaar)

Bij het hanterend spel worden de eigenschappen van materialen al spelend ontdekt, zoals bijvoorbeeld: blokken kan je stapelen maar een bal niet, een auto rijdt... Ze leren de mogelijkheden van het materiaal kennen, zullen ermee oefenen en het in toekomstige situaties ook herkennen (Van der Aalsvoort, 2017).

C. Spel in de esthetische wereld (2 - 3 jaar)

Het esthetisch spel is meer gekenmerkt door de vorm dan door de inhoud. Hier is de uiterlijke vorm, het mooi ordenen of de mooie aanblik het belangrijkste. Het inrichten van een poppenhuis, het bouwen van een mooie toren zijn hier enkele voorbeelden van (Van der Aalsvoort, 2017).

D. Spel in de illusieve wereld (3 - 4 jaar)

Bij de illusieve wereld worden er verhalen gespeeld waar personages in voor komen. Het kind weet wat het speelt en dit hangt samen met de wereld. Ze imiteren dat wat ze gezien en meegemaakt hebben of wat ze willen meemaken. Al spelend verwerken ze hun opgedane ervaringen en emoties. Dit spel wordt ook wel rollenspel of symbolisch spel genoemd (Van der Aalsvoort, 2017).

3.2.3 Spelgedrag

Wanneer we kijken naar spelende kinderen zien we dat de manier van spelen zeer verschillend kan zijn. Kinderen kunnen individueel spelen, in kleinere of grotere groep. Dit samen spelen is voor jonge kinderen niet altijd vanzelfsprekend. Ze moeten stap voor stap leren om met andere mensen om te gaan (sociale interactie). Dit leren kinderen vooral door spel. Tegelijk met de ontwikkeling van alleen naar samen spelen zie je ook de ontwikkeling in spelvormen. Naarmate kinderen ouder worden gaan ze meer samenspelen, wordt hun spel ingewikkelder en groeit ook hun inlevingsvermogen. Het was Mildred Parten, een Amerikaanse socioloog die als eerste een spelindeling maakte op basis van sociale interactie. Zij verdeelde sociaal spel in de volgende zes categorieën.

1 Spelindeling volgens Mildred Parten

De eerste categorie volgens Parten is het niets doen. Het kind loopt gewoon wat rond en gaat hier en daar eens wat kijken. De tweede categorie is het toekijkend spel (vanaf 0 jaar) waarbij het kind alleen maar kijkt naar andere kinderen die aan het spelen zijn. Soms praat het met andere spelende kinderen enkel om commentaar of advies te geven. De derde categorie volgens Parten is het solospel. Bij het solospel (0 - 2 jaar) speelt het kind of houdt het kind zich in zijn eentje bezig zonder naar anderen te kijken.

Nadien verandert het solospel in parallel spel. Bij het parallel spel (2,5 - 3,5 jaar) spelen kinderen niet met elkaar maar wel in de buurt van elkaar. Bij deze vorm van spelen zijn de kinderen gefocust op hun eigen spel en gaan ze niet proberen om elkaars gedrag te beïnvloeden. De kinderen spelen met hetzelfde materiaal en letten op elkaar en imiteren elkaars speelgedrag. Het contact wat ontstaat met andere kinderen gebeurt dus enkel en alleen doordat er gezamenlijk gespeeld wordt met hetzelfde speelgoed zonder uitwisseling en zonder communicatie (beperkte sociale participatie).

Associatief spel (3 - 4,5 jaar) is al een meer gevorderd spel. Kinderen doen hetzelfde maar doen het allemaal apart. Er is interactie omdat er speelgoed wordt uitgewisseld, doordat er opmerkingen gegeven worden op het gedrag of een handeling van de ander.

Ten slotte is er het coöperatief spel (4 - 4,5 jaar). Hoe ouder kinderen worden hoe meer zij gaan samenspelen. Coöperatief spel is dus een spel waarbij kinderen echt met elkaar spelen, waarbij ze echt plannen maken, ze samen een doel voor ogen hebben en elkaar verschillende rollen toekennen. Ze zijn bereid tot samenspel en overleg.

We kunnen dus besluiten dat samenspelen zeer belangrijk is voor de ontwikkeling van het kind. Door samen te spelen leren kinderen vooral veel van elkaar. Ze leren communiceren, taal te gebruiken en rekening te houden met de ander (Van der Poel, Blokhuis, 2008).

3.3 Op welke wijze draagt spel bij tot de ontwikkeling van het kind?

Zoals hierboven vermeld draagt spel bij tot de ontwikkeling van kinderen. Volgens Feldman helpt spel bij de ontwikkeling van een kind en dit zowel op motorisch, cognitief en sociaal niveau. Daarnaast zag Vygotsky in spel de 'zone van de naaste ontwikkeling'. Dat wil zeggen

dat kinderen tijdens het spel worden geconfronteerd met zaken die ze eigenlijk nog niet zelf kunnen of zelf niet echt snappen. Al spelend proberen ze zich deze dingen aan te leren. Volgens Michelet zijn spel en spelen nodig voor een evenwichtige ontwikkeling van het kind en is speelgoed het gereedschap van kinderen dat zij kunnen hanteren bij hun ontwikkeling (Van der Poel, Blokhuis, 2008; (X, Prodiagnostiek, https://www.prodiagnostiek.be/materiaal/CF_cognitieve_ontwikkelingstheorie%C3%ABn.pdf).

Piaget en de Moor gaan ervan uit dat informatie en kennis over objecten verkregen kunnen worden via spel. Dit omdat de informatieverwerving sterk samenhangt met de motorische, cognitieve en zintuiglijke ontwikkeling (X, Prodiagnostiek, https://www.prodiagnostiek.be/materiaal/CF_cognitieve_ontwikkelingstheorie%C3%ABn.pdf).

Net zoals rekenen, lezen en schrijven is spelen een activiteit die zeer belangrijk is voor de individuele ontwikkeling van het kind. Spelen is zelfs zo belangrijk dat het door het hoog commissariaat voor de Mensenrechten erkend is als een recht voor elk kind.

Tijdens het spelen zijn kinderen onbewust bezig met het gebruiken, ontwikkelen en leren van vaardigheden zonder dat die echt aangeleerd worden. Door te spelen oefenen kinderen hun motoriek, ontwikkelen ze sociale vaardigheden, ontdekken ze hun eigen lichaam, leren ze onderhandelen, ruzie maken... We kunnen dus besluiten dat spelen van groot belang is voor het kind om zich te kunnen ontplooiën en dat het essentieel is voor een goede verstandelijke en lichamelijke ontwikkeling.

Het belang van spelen vinden we terug in tal van ontwikkelingsgebieden. (Van der Poel, Blokhuis, 2008).

Uit bovenstaande tekst kunnen we concluderen dat spelen zeer belangrijk is voor de ontwikkeling van een kind. Er wordt gezegd dat kinderen met ASS niet echt spelen maar toch hebben deze kinderen veel baat bij spel en kunnen spelactiviteiten zeker helpen bij hun persoonlijke ontwikkeling.

3.3.1 De fysieke of lichamelijke ontwikkeling

Het leren door spelen begint al kort na de geboorte. Een baby leert en ontdekt al vroeg een aantal zaken. Bijvoorbeeld door een baby-gym boven een box te hangen. De baby zal proberen de speeltjes te pakken. Op die manier is hij onbewust spelenderwijs aan het leren en oefent hij zijn motoriek en zijn denkvermogen. Als hij gaat beseffen dat het speeltje in beweging komt en dat het geluid maakt wanneer hij ertegen slaat zal het kind de beweging gaan herhalen. Op deze manier leert de baby hoe de wereld in elkaar zit.

Grote motoriek

Naarmate kinderen opgroeien, worden ze sterker en leniger. Ze krijgen een beter evenwichtsgevoel en oog- handcoördinatie wat ervoor zorgt dat ze alsmear meer controle krijgen over hun bewegingen. Door dagelijks veel te bewegen, te spelen en te herhalen wordt de motorisch ontwikkeling van het kind gestimuleerd.

Binnen de lichamelijke ontwikkeling onderscheiden we de ontwikkeling van de grote en de fijne motoriek. Bij een kind wordt eerst de grote motoriek ontwikkeld. Dit zijn alle grote bewegingen die je met je lichaam maakt: rennen, zwaaien, kruipen, rollen... De ontwikkeling van de grote motoriek gebeurt meestal spelenderwijs. Toch geldt dit niet voor de bewegingen waarbij ook spierbeheersing, evenwicht en oog- handcoördinatie nodig zijn zoals bijvoorbeeld: fietsen,

klimmen, een bal vangen... Dit zijn activiteiten die men enkel leert door te oefenen met vallen en opstaan.

De fijne motoriek

Tot de fijne motoriek behoren alle kleinere bewegingen die kinderen maken met handen en vingers (handmotoriek). Voorbeelden hiervan zijn: schrijven, tekenen, knippen met een schaar, kralen rijgen, knutselen...

De ontwikkeling van de fijne motoriek gaat minder snel dan de ontwikkeling van de grote motoriek. Dit komt omdat hiervoor veel meer aandacht en concentratie voor nodig is en het daarom langer duurt voordat kinderen de fijne motoriek gaan beheersen. Niet alleen het herhalen en het oefenen zorgen ervoor dat het kind steeds handiger en beter wordt in het beheersen van kleine vaardigheden, ook de aanleg of het talent kan hierbij een belangrijke rol spelen. Er zijn kinderen die een motorische achterstand hebben die de grote en fijne motoriek nooit helemaal onder de knie zullen krijgen. Voorbeelden hiervan kunnen zijn: het houderig blijven bewegen, niet helemaal vloeiend kunnen schrijven of problemen hebben met knippen of knutselen...

De ontwikkeling van de zintuigen

Al spelend leren kinderen hun lichaam te gebruiken maar daarnaast hebben kinderen ook spel nodig om hun zintuigen te ontwikkelen. Met de vijf zintuigen horen, zien, ruiken, voelen en proeven leert het kind zichzelf maar ook de wereld om zich heen op verschillende manieren te ervaren en te begrijpen. Wanneer het kind een afbeelding van een banaan ziet zal het niet veel leren. Wanneer het kind de banaan kan proeven, voelen, ruiken zal het beter weten en onthouden wat een banaan nu juist is. Tijdens het spelen leren kinderen ook verschillende materialen kennen. Ze voelen dat iets kan plakken of glibberig is, ze ervaren warmte, kou, hardheid, zachtheid, geuren... De ervaring met een hete kaars zorgt ervoor dat het kind een volgende keer de kaars niet meer zal aanraken. Het zien van een ijsje doet kinderen dan weer glunderen, want dat was de vorige keer toch zo lekker. Al deze ervaringen worden opgeslagen in de hersenen en onthouden en een volgende keer meteen herkent. Het ontdekken van de omgeving met behulp van de zintuigen gaat ook steevast gepaard met de ontwikkeling van de motoriek. De combinatie tussen de zintuigen en de motoriek is zeer belangrijk voor de totale ontwikkeling van het kind (Van der Poel, Blokhuis, 2008).

3.3.2 De verstandelijke ontwikkeling of cognitieve ontwikkeling.

Al spelend gaat het kind de omgeving verkennen en doet het met allerlei materialen en speelgoed tal van ervaringen op. Uit al deze ervaringen wordt heel wat informatie opgenomen dat het kind gaat verwerken en waarover het goed gaat nadenken. Op die manier wordt dus vooral de cognitieve ontwikkeling gestimuleerd. De cognitieve ontwikkeling heeft dus te maken met alles wat er in de hersenen wordt aangeleerd. Het zorgt ervoor dat het kind zaken kan onthouden, problemen kan oplossen, zich kan concentreren en de taal en spraak beter gaat beheersen. Naarmate ze ouder worden gaan kinderen complexer denken en gaat de spraak- en taalontwikkeling snel vooruit.

De cognitieve ontwikkeling laat zich dus vertalen als de ontwikkeling van de hersenen door middel van leren, het onthouden van nieuwe dingen (geheugen) maar ook in de taalontwikkeling. Taal en denken hangen nauw met elkaar samen.

Denken:

Bij de cognitieve ontwikkeling zijn vooral het geheugen, het verstand (de cognitie) en de aandacht van groot belang.

Er zijn verschillende meningen over de vraag op welke manier kinderen nu eigenlijk kennis en inzicht verwerven. Volgens Jean Piaget, een Zwitserse psycholoog die onderzoek heeft uitgevoerd naar de psychologische ontwikkeling bij kinderen, is spel heel belangrijk voor de cognitieve ontwikkeling omdat die de ervaringswereld vergroot. Beelden, woorden en ideeën vormen de kennis die een kind heeft van de wereld om hem heen. Zij doen deze kennis vooral op door ervaringen. Hoe meer ervaringen een kind opdoet, hoe meer verstand hij ervan krijgt.

Piaget is ook van mening dat de cognitieve ontwikkeling stapsgewijs verloopt en dat deze onder te verdelen is in vier fases die elkaar in een vaste volgorde opvolgen.

De vier fases in de cognitieve ontwikkeling volgens Piaget:***A. Het sensori-motorische stadium (0 – 2 jaar)***

Kinderen ontdekken voorwerpen om hen heen met behulp van de vijf zintuigen.

B. Het pre-operationele stadium (2 – 7 jaar)

Het kind is intensief bezig met taalverwerving. Het denken is nog sterk egocentrisch. Imitatie speelt een belangrijke rol.

C. Het concreet-operationele stadium (7 – 11 jaar)

Het kind ziet meer logische verbanden maar heeft nog steeds nood aan concreet materiaal, minder egocentrisch.

D. Het formeel-operationele stadium (Vanaf 12 jaar)

Het kind kan abstract denken en oplossingen in gedachten testen.

De kritiek op deze theorie is dat Piaget wel de cognitieve ontwikkeling beschrijft maar niet verklaart hoe het denken van kinderen echt ontwikkelt. Volgens Piaget leren kinderen van binnenuit en doorlopen ze allemaal de cognitieve stadia in dezelfde volgorde. Hij houdt geen rekening met de omstandigheden waarin kinderen leven. Ook wordt er in zijn theorie weinig rekening gehouden met kinderen die zich anders dan 'gemiddeld' ontwikkelen. Toch heeft zijn theorie andere theorieën over cognitieve ontwikkeling erg beïnvloed. Vygotsky, Bruner en Bandura theorieën zijn gebaseerd op de theorie van Piaget. Zij zijn van mening dat kinderen vooral leren door interactie met mensen. De cognitieve ontwikkeling gebeurt volgens hen doordat kinderen leren van de mensen (andere kinderen of volwassenen) om hen heen.

(X, Prodiagnostiek, https://www.prodiagnostiek.be/materiaal/CF_cognitieve_ontwikkelingstheorie%C3%ABn.pdf)

Taal

Taalontwikkeling is sterk verbonden met de cognitieve ontwikkeling. Taalontwikkeling is de ontwikkeling van het gebruik van taal en de mogelijkheid tot communiceren. Kinderen hebben taal en woordenschat nodig om hun gedachten en gevoelens onder woorden te kunnen brengen, om te communiceren en om te verwoorden wat ze willen. Om dit te kunnen doen, moeten ze in staat zijn om te denken in woorden en begrippen.

Kinderen hebben dan misschien wel een aangeboren taalgevoel, toch zijn ze voor de ontwikkeling ervan sterk afhankelijk van hun omgeving. Door interactie met zijn omgeving krijgt het kind meer vaardigheid in verschillende onderdelen van taal zoals woordenschat, het gebruik van grammaticale en communicatieve regels. Al spelend krijgen kinderen vat op allerlei begrippen. Denk maar aan een abstract begrip als tijd dat betekenis krijgt als je samen speelt en je beurt moet afwachten of 'nog even' en 'zo dadelijk'. Naast de omgeving speelt ook spel een zeer belangrijke rol in de ontwikkeling van taal- en spraakontwikkeling. Tijdens het spelen gebruiken kinderen taal, ze gaan dingen benoemen, er wordt gepraat met andere kinderen of ze imiteren hun omgeving (Van der Aalsvoort, 2017).

Binnen de taalontwikkeling wordt er onderscheid gemaakt tussen het actief taalgebruik en het passief taalgebruik. Met passief taalgebruik bedoelt men dat het kind woorden begrijpt en ze ook kan verstaan maar dat het de woorden niet wil of niet kan uitspreken, zoals bijvoorbeeld: vier op de vijf baby's van acht maanden begrijpt 'mama' of 'papa', maar weinige kunnen het al zeggen.

Met actief taalgebruik wordt de gesproken taal bedoeld, kinderen kunnen de woorden begrijpen en ook uitspreken. Een kind ontwikkelt eerst de passieve taal en daarna pas de actieve taal. De ontwikkeling van taal kan sterk verschillen van kind tot kind. Toch zijn er een aantal fasen dat ieder kind doorloopt bij het ontwikkelen van de taal.

Verschillende fasen van taalontwikkeling

1. *De voortalige fase (0-12 maanden):* het kind communiceert al met de omgeving door te brabbelen, huilen, er wordt vooral geoefend met klanken
2. *De vroegtalige fase (12 maanden tot 2,5 jaar):* het kind spreekt actief, het begint met éénwoordzinnen en gaat langzaam over naar twee- of meerwoordzinnen.
3. *Differentiatiefase: (2,5 tot 5 jaar)* Hierin leert het kind de taal correcter spreken, zinnen worden langer en kinderen leren meer over de grammaticale regels. Woordenschat wordt zeer snel uitgebreid.
4. *voltooiingsfase: (5 tot 9 jaar)* Het kind krijgt meer en meer inzicht in de structuur van taal. (metalinguïstiek)
(Struyven, 2010)

3.3.3 Sociale- en emotionele ontwikkeling

Twee ontwikkelingsgebieden die zeer belangrijk zijn binnen de ontwikkeling van een kind zijn de sociale- en emotionele ontwikkeling. Het is een proces waarbij een kind zijn of haar eigen persoonlijkheid ontwikkelt en dit in interactie met anderen. Spelen speelt hierbij een belangrijke rol.

Tijdens het spelen leren kinderen om rekening te houden met elkaar, om te luisteren naar elkaars ideeën. Ze leren zich te houden aan regels, hun beurt af te wachten, speelgoed te delen en nog zoveel meer. Om dit allemaal te kunnen, moeten kinderen hun eigen gevoelens en de gevoelens van anderen leren herkennen en ook leren om met gevoelens om te gaan. Spelen helpt bij het leren uiten gevoelens en belevingen, bijvoorbeeld wanneer een kind kan fietsen ervaart het gevoelens van trots, gevoelens van verdriet of boosheid wanneer het niet kan winnen. Ook zie je vaak dat kinderen ingrijpende gebeurtenissen, zoals bijvoorbeeld een spuitje bij de dokter gaan naspelen met behulp van speelgoed of samen met leeftijdgenootjes. Op die manier proberen kinderen deze gebeurtenissen beter te begrijpen.

Hoe ouder een kind is, hoe beter het zich kan verplaatsen in de gevoelens van anderen. Op die manier leert het kind ook beter omgaan met regels, conflicten en leert het ook teleurstellingen te verwerken. (Struyven, 2010)

3.4 Wat is kenmerkend aan het spel van kinderen met ASS?

Zoals hierboven reeds meerdere keren werd vermeld, is spel een cruciale factor in de ontwikkeling van kinderen en vult het daarnaast ook een groot deel van de tijd van het leven van een kind. De meeste mensen herinneren zich hun jeugd als een periode waarin spel een zeer grote rol speelde.

Toch is spelen niet voor ieder kind vanzelfsprekend. Kinderen hebben niet allemaal dezelfde mogelijkheden om te spelen. Sommige kinderen worden vanwege sociale factoren in hun spel beperkt, andere omdat ze psychisch anders functioneren. Kinderen met ASS behoren tot deze laatste categorie.

Alle kinderen, los van hun mogelijkheden, hebben recht op spel. Ook kinderen met ASS kunnen enorm veel baat hebben bij spel. Zij zijn zich niet bewust van het potentieel van spel en worden vaak omschreven als kinderen die niet spelen. (Vanspranghe, 2019, Beyer, Gammeltoft, 2010, Vermeulen, Degrieck, 2006).

Het is een vrij typisch beeld: de jongen die op de speelplaats wat rondfladdert tussen de anderen, of het kind dat in de speelhoek alleen zit en gefascineerd een bepaald speelgoedje manipuleert en geen oog heeft voor iets anders of het meisje dat verstoppertje speelt en naar de muur kijkt en denkt dat niemand haar ziet, of de jongen die gek is van voetbal of een bepaalde voetbalploeg en vooral daarover praat, telkens opnieuw, tot ergernis toe. Toch mag men niet veralgemenen en zeggen dat kinderen met autisme een typisch spelgedrag vertonen.

Om te kunnen spelen moet je een aantal vaardigheden beheersen. Veel van deze zaken zijn zeer moeilijk voor kinderen met ASS.

A. Weten wat mogelijk is

Voordat een kind kan spelen moet hij /zij weten wat er allemaal mogelijk is. Soms kan je de dingen waarmee je je kunt bezighouden zien, maar vaak zul je ze moeten verbeelden. Kinderen met ASS hebben het moeilijk met verbeelding. Ze kunnen zich vaak niet de mogelijkheden die er zijn voor de geest halen. Als die niet letterlijk te zien zijn, denken ze er niet zo snel aan, zoals bijvoorbeeld een onzichtbare bal die wordt doorgegeven in de kring. De bal kan soms groter of kleiner worden, het kindje dat de bal krijgt mag zelf kiezen hoe groot ze de bal maakt voor ze de bal doorgeeft. Een kind met ASS heeft het hier moeilijk mee, hij ziet geen bal en kan dus ook geen bal doorgeven.

Sommige kinderen hebben weinig of geen fantasie of verbeelding, anderen daarentegen leven zich zo in een rol dat ze er zich moeilijk van kunnen losmaken. (Vermeulen, Degrieck, 2009)

B. Kunnen kiezen

In je vrije tijd kan je niet altijd alles doen en zal je moeten kiezen. Bij spel en spelen (alleen of met anderen) primeert het vrij kiezen en dingen bedenken, bijvoorbeeld bij de keuze van een

spel, het bedenken wie bijvoorbeeld de leider is van het spel, wat het doel is van het spel... Om een keuze te kunnen maken, moet je de gevolgen van elke keuze in beeld kunnen brengen. Ook die zijn meestal niet zichtbaar, zoals bijvoorbeeld: 'Heb je wel tijd genoeg om die puzzel af te maken?', 'Wanneer je wil gaan wandelen, wie kan je garanderen dat het niet zal regenen?'... Je hebt dus een goede verbeelding en inschattingsvermogen nodig om een goede keuze te maken. Voor kinderen met autisme is het maken van keuzes helemaal niet vanzelfsprekend. Het kan leiden tot besluiteloosheid, passiviteit en dikwijls ook stress en frustraties. (Vermeulen, Degrieck, 2009, Vanspranghe, 2019)

C. Organiseren

Nadat er een keuze gemaakt is, moet je jezelf nog organiseren. Wil je een puzzel maken, dan moet je een tafel vinden die groot genoeg is, de doos openmaken, een strategie hebben om de puzzel te maken. Wil je met je vrienden naar de film, dan moet je weten hoe laat hij speelt, waar hij speelt, hoe je daar komt, waar je je vrienden terugvindt, ge moet geld bij je hebben en begrijpen hoe je aan een kaartje komt. Daarnaast heb je ook nog heel wat sociale vaardigheden nodig.

Bij een spel hoort ook vaak een start- en eindpunt of juist niet, het organiseren, het uithalen, klaarzetten en opruimen van materiaal, het rekening kunnen houden met de tijd... Dit zijn allemaal zaken die zonder aanpassingen voor kinderen met ASS moeilijkheden kunnen geven. Zich organiseren is niet de sterkste vaardigheid van kinderen met ASS, het kan soms zo moeilijk zijn dat het plezier in de vrije tijd weg is (Vermeulen, Degrieck, 2009, Vanspranghe, 2019).

D. Interesses

Tenslotte hebben kinderen met ASS ook een beperkt interesseveld. Heel veel weten over één bepaald onderwerp, of het verzamelen van een bepaald iets, kan voordelen hebben. Anderzijds kan het zijn dat dit ook juist zeer beperkend werkt. Het kind kan sociaal vlug geïsoleerd komen te staan als niemand van de andere kinderen veel interesse heeft voor dit onderwerp. Ook in de omgang met materiaal zie je deze eenzijdige interesses, zoals een kind dat met lego enkel maar autootjes maakt (Beyer, Gammeltoft, 2010).

E. Spelen met anderen

Voor een kind met ASS is het samen spelen met leeftijdsgenootjes niet bepaald gemakkelijk. Een kind met ASS speelt eerder 'naast' dan 'samen' met andere kinderen. Dit komt omdat gewone kinderen in hun ogen erg onvoorspelbaar kunnen zijn. Daarnaast hebben ze het vaak ook moeilijk met de onduidelijke regels van hoe je met elkaar moet omgaan. Dit gebrek aan sociale vaardigheden is een van de grootste struikelblokken en hangt samen met de niet of onvoldoende ontwikkelde sociale cognitie. Het gevolg hiervan is voor elk kind anders. Kinderen met ASS hebben de behoefte dat dingen 'kloppen', dat ze gaan zoals hij/ zij het in zijn/ of haar hoofd heeft. Zo willen ze bijvoorbeeld dat blokken op een bepaalde manier geordend worden op vorm of kleur en bouwen ze volgens een bepaald patroon of worden autootjes in een lange, rechte lijn gezet.

Telkens speelt het autistisch denken en waarnemen een cruciale rol. Dat houdt mogelijkheden en beperkingen in voor het spelen. (Vermeulen, Degrieck, 2009, Vanspranghe, 2019)

De typische sociale moeilijkheden bij spelen worden beschreven volgens de typologie van Lorna Wing. Sommige kinderen met ASS vertonen eerder teruggetrokken of afzijdig gedrag en gaan niet graag in interactie met anderen. Dit kind gaat alleen spelen of stereotiep gedrag

vertonen. Als anderen in de buurt komen, gaan ze die wegduwen en komen ze nauwelijks tot spel.

Andere kinderen behoren dan weer tot het passieve type. Dit zijn kinderen die weinig initiatief nemen (eerder blijven zitten dan op te staan en spelmateriaal te pakken) en moeilijk keuzes maken bij spelen. Als iemand echter het initiatief neemt en het kind vraagt om mee te doen, is de kans groot dat het hierop ingaat. Het is dan wel niet altijd duidelijk of dit is omdat het kind dit leuk vindt of omdat het denkt dat het moet spelen en eigenlijk niet kan weigeren.

Het derde type kinderen vertonen uitgesproken dominant gedrag en bepalen zelf de regels. Kinderen uit deze groep zoeken bijvoorbeeld contact met een andere en gaan dan uitgebreid over hun interesse of hobby vertellen. Of ze gaan anderen dirigeren in hun spel en dwingen hen mee te gaan in hun soms bizarre verhaal. Hier kunnen wij ons afvragen of de andere kinderen er wel plezier aan hebben. Vrije tijd kan ingevuld worden met deze interesse maar het kan soms nodig zijn om het kind eens te verplichten iets anders te doen, of te gaan zoeken naar zoveel mogelijk variaties van spel binnen dezelfde interesse (Vermeulen, Degrieck, 2009, Vanspranghe, 2019).

Het vierde type of hoogdravende type, is aan de buitenkant moeilijker te herkennen. Kinderen met ASS binnen dit type zijn juist erg beleefd, zelfs een beetje te beleefd. Ze zijn zich goed bewust van anderen en het belang van sociale regels. Daarom houden ze zich er soms erg vast aan en verwachten ze dat anderen dat ook doen. Ze doen op sociaal gebied alles zoals het hoort, zoals het netjes is, zoals het hen geleerd is maar ze missen de subtiliteiten van menselijke interacties zoals het hoort, vanuit het strikt vasthouden aan bepaalde regels komen deze kinderen vaak heel star over. Voetballen zonder lijnen op het veld kan heel moeilijk zijn (omdat het dan niet heel duidelijk is wanneer de bal binnen of buiten is) Toch moeten we opletten dat niet iedereen met ASS zomaar netjes past in één van deze subtypes (Vermeulen, Degrieck, 2009, Vanspranghe, 2019).

3.4.1 Spelsituaties aanpassen met behulp van sociale niveaus

Het spelgedrag van kinderen met ASS kan sterk verschillen met dat van andere kinderen. Ook het soort spel waar kinderen met ASS voorkeur aan geven is anders dan die waarvoor leeftijdsgenootjes zouden kiezen. Ze houden liever van spelvormen waarbij zintuigen en beweging (sensomotorische spel) het belangrijkste zijn. Kinderen met ASS hebben ook geregeld behoefte aan duidelijkheid en voorspelbaarheid. Ze hebben moeite met het imiteren van anderen en het 'doen alsof' spelletjes. Spelen waarbij empathie nodig is of waarbij er veel wisselend contact is, doen ze liever niet.

Uit onderzoek is gebleken dat sociaal zijn voor kinderen met ASS eerder een inspanning is dan ontspanning.

Als we een spelsituatie willen aanpassen op sociaal vlak is het belangrijk om in kaart te brengen wat iemand kan. Een handig hulpmiddel hierbij zijn de zogenaamde 'sociale niveaus'. Hiermee kunnen we meer gedetailleerd kijken naar de mogelijkheden en moeilijkheden van een kind met autisme in bepaalde sociale situaties. (Vermeulen, Degrieck, 2009, Vanspranghe, 2019)

Verschillende sociale niveaus

- Alleen bezig zijn;
- Nabijheid verdragen;
- Parallele activiteiten;
- Delen van materiaal;
- Beurtrol respecteren;
- Eenvoudige regels respecteren;
- Wederkerigheid.

Alleen bezig zijn

Het klinkt misschien wat vreemd om 'iets alleen doen' als een sociaal niveau te formuleren. Toch is dit juist het niveau dat vaak ontbreekt bij kinderen met ASS. Iemand die zich alleen kan bezighouden en niet heel de tijd om aandacht vraagt, respecteert de behoefte van de anderen om even met gerust gelaten te worden. Uiteraard gebeurt dit vaak niet bij kinderen met ASS. Het kind is bijna altijd afhankelijk van iemand in zijn buurt en zonder deze persoon is de activiteit voor het kind niet mogelijk. Ook al weet men dat het kind over de nodige vaardigheden beschikt om deze activiteit uit te voeren. Dit kan men eventueel oplossen door hulpmiddelen aan te reiken, die het kind zelfstandig kan gebruiken. Een voorbeeld hiervan is een geschreven stappenplan waarop het kind de verschillende stappen kan aankruisen in plaats dat een persoon de activiteit stap voor stap verbaal moet uitleggen.

Toch moet men rekening houden met de vertraagde verwerkingstijd van kinderen met ASS. Wanneer we deze kinderen niet genoeg tijd geven om informatie te verwerken en ze te snel gaan aansporen riskeert men weer dat het kind te afhankelijk wordt.

Enkele factoren die dit niveau kunnen beïnvloeden zijn:

- De moeilijkheidsgraad van de activiteit;
- De aan- of afwezigheid van verduidelijking;
- De motivatie voor de activiteit;
- Is er zelfgekozen of niet;
- Weten of er iemand beschikbaar is indien nood aan;
- De duur van de activiteit.

Nabijheid verdragen

Dit sociaal niveau bestaat eruit andere mensen in je nabije omgeving te kunnen verdragen, zonder dat er voor de rest sociaal veel van je gevraagd wordt. Toch is dit niet voor alle kinderen met ASS zo vanzelfsprekend. Sommige kinderen met ASS duwen iedereen die ook maar een beetje in hun buurt komen weg, ze gaan zich ergens verstoppen of apart zitten om van die sociale prikkels af te zijn. Als dit niveau er niet of nauwelijks is, is het heel moeilijk om in groep te functioneren of zich te ontspannen. Dit kan opgelost worden door bijvoorbeeld kinderen een vaste plaats te geven, veel ruimte te laten tussen de zitplaatsen en duidelijke afspraken te maken. Ook routine en voorspelbaarheid kunnen helpen om ervoor te zorgen dat het kind zich veiliger voelt.

Enkele factoren die dit niveau kunnen beïnvloeden zijn:

- Het aantal anderen;
- De afstand tot anderen;
- De hoeveelheid prikkels die de anderen veroorzaken;
- Voorspelbaarheid van het gedrag van anderen;
- Vertrouwdheid met de anderen.

Parallele activiteiten

Bij dit niveau moet het kind niet alleen andere kinderen in de buurt kunnen verdragen maar ook begrijpen dat iemand dezelfde activiteit doet. Ieder kind heeft zijn 'eigen' materiaal en ook al is dat van een ander kind zichtbaar en soms veel mooier, toch mag je het niet afnemen. Op dit niveau wordt er weinig rekening gehouden met de ander, iedereen is bezig op zijn eigen manier en met zijn eigen materiaal. Hoe meer in het zicht, hoe mooier het materiaal van de ander en hoe dicht deze andere persoon zit, zijn allemaal factoren die het niveau al dan niet moeilijker kunnen maken. Een voorbeeld hiervan is wanneer een kind graag speelt met autootjes en in de buurt speelt een ander kind met andere mooiere autootjes, dan zal dit heel moeilijk zijn. Men kan dit eventueel oplossen door tussenschotten te plaatsen of door op twee verschillende momenten met het materiaal te spelen.

Enkele factoren die dit niveau kunnen beïnvloeden zijn:

- Aantrekkelijkheid van het materiaal;
- Duidelijke afbakenen wat van wie is;
- Sociale niveau van de ander (respecteert hij wel het materiaal van de ander);
- Sociale status van de andere (gezagsfiguur).

Materiaal delen

Een stapje moeilijker is het delen van materiaal dat gebruikt wordt tijdens de parallelle activiteiten. Hier moet je kunnen verdragen dat iemand anders ook aan jouw materiaal zit en er misschien dingen meedoet die je anders in je hoofd had. Nu 'bemoeit' de ander zich met hetzelfde materiaal. Van een beurtrol is geen sprake, men moet niet wachten op de ander. Het kind met ASS mag zichzelf op dit niveau niet zien als de eigenaar van alle materialen.

Enkele factoren die dit niveau kunnen beïnvloeden zijn:

- De hoeveelheid materiaal (hoe meer hoe makkelijker);
- De zekerheid dat jouw deel gegarandeerd is.

Beurtrol respecteren

Hier wordt niet alleen hetzelfde materiaal gebruikt, er moet ook rekening gehouden worden met de ander. Meestal omdat het gaat om een spelletje of een activiteit waarbij er een beurtrol is. Wachten is nooit gemakkelijk en het is een vaardigheid die voor veel mensen met ASS niet evident is. Toch komt dat in heel wat situaties aan bod: in de rij wachten bij de bakker, een bal gooien, wachten vooraleer je mag antwoorden in de klas...

Enkele factoren die dit niveau kunnen beïnvloeden zijn:

- Het aantal deelnemers (één iemand of vijftig mensen voor je);
- Hoeveel tijd de ander nodig heeft;
- Heb je iets te doen tijdens het wachten;
- Is er een spelverdeler die de beurten aanwijst.

Eenvoudige regels accepteren

Op dit niveau gaat het over iets duidelijkere sociale regels: 'Hoe gedraag ik me?' 'Wie begint?' 'Wie is spelleider?', 'Wat te doen wanneer het spel gedaan is?'. Hier speelt communicatie een grote rol: 'Zijn de regels gevisualiseerd?' 'Zijn ze duidelijk genoeg?' Enkele voorbeelden van expliciete sociale regels kunnen zijn: een leraar die vraagt om een vinger op te steken, in de rij te gaan staan of te zwijgen in de gang...

Enkele factoren die dit niveau kunnen beïnvloeden zijn:

- Eenduidigheid van de regel;
- Visuele zichtbaarheid van de regel (pictogrammen, tekeningen);
- Concrete regels (een stoel kan aangeven dat je moet gaan zitten, wachtkamer);
- Het waarom van de regel is duidelijk (uit beleefdheid, veiligheid);
- Routine van de regel (steeds vinger opsteken als je iets wil vragen).

Wederkerigheid

Dit is het hoogste sociale niveau. Hier gaat het om het plezier in het samen iets doen en het rekening houden met anderen. Een plezier dat niet alleen in de activiteit zelf ligt maar ook in de interactie tussen de spelers. Bij gewone kinderen is de wederkerigheid al vlug heel belangrijk en leren ze spontaan rekening houden met elkaar door sociale ervaringen. Enkele voorbeelden hiervan kunnen zijn: weten wanneer je iemand in een gesprek kunt onderbreken, weten tegen wie je welk grapje kunt maken, wie je op welke manier begroet... Er is op dit niveau weinig sprake van duidelijke regels. Bij kinderen met ASS loopt hier de ontwikkeling vaak anders en trager en blijft het spontaan handelen vaak moeilijk.

Enkele factoren die dit niveau kunnen beïnvloeden zijn:

- Verwantschap met anderen;
- Vertrouwdheid met de activiteit en deelnemers;
- De expliciete rolverdeling;
- De aanwezigheid van een leidersfiguur.

Respect hebben, het aanpassen van de activiteiten en het aanleren van vaardigheden zoals: nabijheid verdragen zoals het delen van materiaal, beurtrol respecteren, eenvoudige regels respecteren... zijn zaken die men kan realiseren zodat samen spelen ook voor kinderen met autisme aangenaam kan zijn. (Vermeulen, Degrieck, 2009, Vanspranghe, 2019)

4 Ontwerpen

Inleiding

Bij sommige spellen en zeker in vrije ongestructureerde spelsituaties, primeert het sociale aanvoelen en minder het pure logische denken. Daarom zijn net die vrije situaties (de vrije tijd na het eten, de speelplaats, het buiten spelen...) vaak heel moeilijk waardoor een kind met ASS niet tot spelen komt (Vanspranghe, 2019).

Het spelen met andere kinderen verloopt zeer moeizaam, want om samen te kunnen spelen moet je kunnen communiceren en sociaal gedrag kunnen begrijpen. Ook moet het kind verbeelding hebben om de werkelijkheid na te spelen. Laten dit nu juist allemaal competenties zijn waarover kinderen met ASS weinig of niet beschikken. Dit is dan ook de reden waarom kinderen met ASS tijdens de speeltijden of vrije momenten zich vaak vervelen of doelloos en gefrustreerd rondlopen.

Dit is niet anders bij de leerlingen van basisschool De Brug. Om de verveling en frustraties bij deze leerlingen tegen te gaan, wil ik graag materialen ontwikkelen die kunnen bijdragen tot een leukere speeltijdbeleving en op maat van de leerlingen met ASS en dit zowel voor de onderbouw, middenbouw als bovenbouw.

Van kinderen met ASS wordt gezegd dat ze niet echt spelen. Tijdens het verzamelen van informatie rond ASS heb ik meermaals gelezen dat kinderen met ASS in goed gestructureerde en duidelijk omschreven situaties wel degelijk in staat zijn om te spelen en te genieten. We kunnen kinderen met ASS dus helpen om tot spel te komen en dit door een aangepaste omgeving te creëren met structuur, duidelijkheid en voorspelbaarheid (Van der Velde, 2004).

Ik heb er dan ook voor gekozen om spelkalenders uit te werken waarin iedere week een boeiend en uitdagend spel met duidelijke instructies in de kijker zal staan. Dit spel zal tijdens de lessen sociale vaardigheden aan de hand van duidelijke instructiefiches aangeleerd worden. Op deze manier hoop ik te kunnen bijdragen tot een leukere speeltijd en de leerlingen te motiveren tot verscheidene vormen van spel.

▪ **Onderzoeksvragen bij het ontwerp**

- Aan welke vereisten moeten spellen voldoen voor kinderen met ASS?
- Welke specifieke spellen kunnen een meerwaarde bieden voor kinderen met ASS?
- Hoe kan ervoor gezorgd worden dat kinderen met ASS samen spelen tijdens de speeltijd?

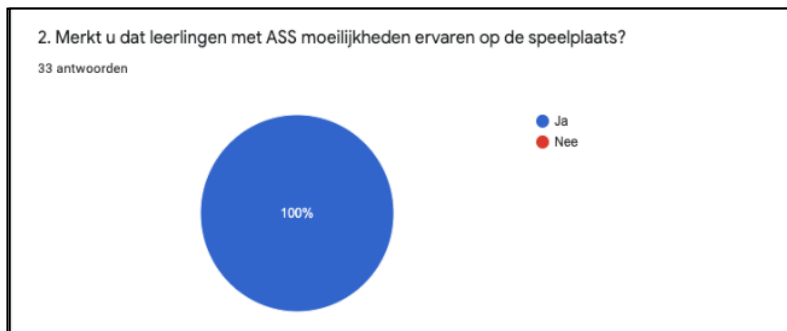
Dit zijn de deelvragen die we binnen dit ontwerpen zullen onderzoeken. De antwoorden op deze deelvragen werden op twee verschillende manieren onderzocht. Voor de eerste twee deelvragen werd er door middel van een enquête beroep gedaan op de bevindingen vanuit het werkveld. Om de laatste deelvraag te beantwoorden, werd er een spelkalender ontwikkeld met vele motiverende en uitdagende spelletjes om samen te kunnen spelen.

▪ **Enquête**

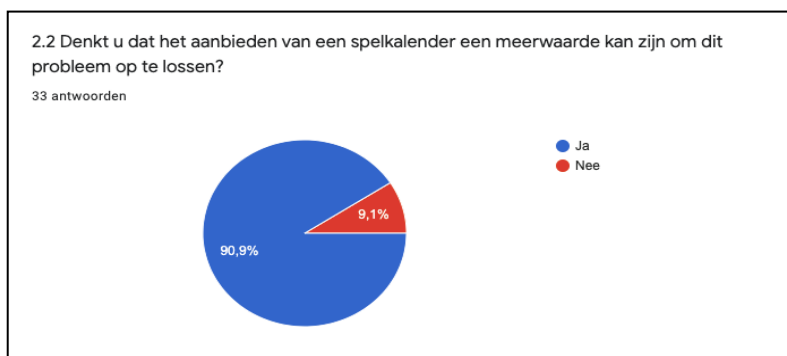
Om meer inzicht te krijgen aan welke vereisten de spelkalender moet voldoen besloot ik een online enquête te houden (zie bijlage). Ik wilde vooral te weten komen of er effectief nood zou zijn aan mijn spelkalender en of het zou aanslaan, welke soort spellen er aan bod moeten komen, aan welke criteria de spellen moeten voldoen en of een spelkalender wel een meerwaarde kan zijn. Ik kreeg 34 reacties van leerkrachten, ouders, zorgleerkrachten, pedagogen en ergotherapeuten.



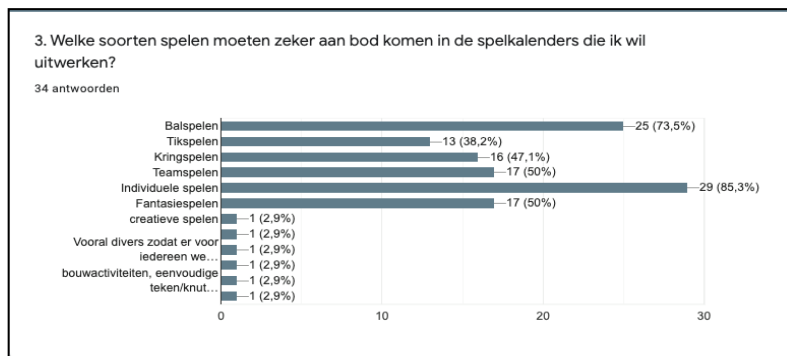
Maar liefst alle ondervraagden merkten effectief op dat leerlingen met ASS moeilijkheden ervaren op de speelplaats. Vooral weinig visuele spelregels, materialen delen, niet zelfstandig kunnen spelen, geen tijdsbesteding kunnen bedenken en het samenspelen zijn de voornaamste problemen die optreden tijdens de speeltijd.



Maar liefst 91 % van alle ondervraagden gaf aan dat het aanbieden van een spelkalender echt wel een meerwaarde kan zijn om dit praktijkprobleem op te lossen.



Op de vraag in verband met het soort spellen die zeker aan bod moeten komen kregen vooral de kringspelen (47%) en balspelen (73,5%) heel wat stemmen. Ook teamspelen en fantasiespelen werden erg veel aangeduid (50%).



Op de vraag aan welke criteria de spellen moeten voldoen, gaven de ondervraagden aan dat vooral duidelijke richtlijnen, duidelijke spelregels, structuur, stappenplan, visualisatie en geen winfactor als voornaamste criteria.

Met behulp van deze enquête kon er een zeer duidelijk beeld gevormd worden over welke spellen er zeker aan bod moeten komen en aan welke criteria ze moeten voldoen zodat de speeltijd voor kinderen met ASS veel aangenamer wordt. De resultaten van deze enquête zijn dan ook van groot belang voor de ontwikkeling van de spelkalenders.

4.1 Aan welke vereisten moet de spelkalender voldoen voor deze doelgroep?

Uit zowel de literatuurstudie, als uit de resultaten van mijn enquête komt naar voren dat structuur, voorspelbaarheid en duidelijkheid de drie belangrijkste elementen zijn wanneer het aankomt op ASS. Dit zijn dan ook de drie aandachtspunten die ik bij het ontwerp van mijn spelkalender/spelfiches extra in het oog moet houden. Deze zullen in dit onderdeel besproken worden.

Structuur

Ieder kind heeft structuur nodig, maar bij kinderen met ASS is de behoefte aan structuur nog veel groter. Vaak willen zij weten waar ze aan toe zijn, wat er zal gebeuren en wat er van hen verwacht wordt. Elke onverwachte gebeurtenis of verandering zorgt voor veel onrust en stress en geeft hen een gevoel van onveiligheid. Daarom is het aanbrenge van structuur noodzakelijk en belangrijk voor kinderen met ASS.

Door het aanbieden van structuur geef je een zekere houvast en wordt elke situatie duidelijk, voorspelbaar en overzichtelijk. De kinderen gaan zich veiliger voelen, krijgen meer zelfvertrouwen en ontwikkelen een zekere zelfstandigheid wat op zijn beurt dan weer de betrokkenheid en interacties met de omgeving zal vergroten.

Zoals we reeds weten uit de literatuurstudie, gebeurt de verwerking van informatie bij kinderen met ASS steeds gefragmenteerd en is het voor hen zeer moeilijk om een zekere samenhang te zien. Daarom hebben zij ondersteuning nodig bij het overzichtelijk maken en ontdekken van samenhang in hun omgeving.

Dit is dan ook de reden waarom ik mij bij het ontwerp van de spelfiches vooral gebaseerd heb op de 'Geef me de 5 methode' van Colette de Bruin. In deze methodiek staan steeds vijf vragen centraal: Wie?, Wat?, Waar?, Wanneer? en Hoe? Het steeds benoemen van deze verschillende elementen zorgt voor duidelijkheid en voorspelbaarheid, maar ook voor de nodige samenhang die kinderen met ASS echt wel nodig hebben. Wanneer deze elementen of één van deze elementen niet duidelijk zijn, kan het zijn dat het kind de opdracht helemaal niet of maar half uitvoert. Deze methode zorgt voor veel minder stress en kan dus zeker helpen bij het aanleren van een nieuw spel, het uitleggen van spelregels of om structuur te bieden tijdens een spel.

1 Geef me de 5 methode.

WAT?

Verwijst naar wat het kind precies moet doen, wat zijn taak of opdracht is. Deze moet voor het kind met ASS heel duidelijk en voorspelbaar gemaakt worden.

HOE?

Het hoe staat voor de manier waarop. Leg het kind uit hoe, op welke manier hij de opdracht kan doen.

WANNEER moet ik het doen?

Het begrip tijd is zeer moeilijk voor een kind met ASS maar toch is het een zekere houvast voor deze kinderen. Het is dus belangrijk om een activiteit in de tijd te zetten. Hoe lang duren de dingen? Hoeveel tijd heb ik ervoor nodig? Voor een kind is het het duidelijkst als je een tijd kan noemen of een situatie die zich ervoor afspeelt.

WAAR vindt het plaats?

Op welke plaats en in welke ruimte de activiteit wordt uitgevoerd? Vertel het kind waar de activiteit plaatsvindt. Als het hoe en het wat duidelijker wordt voor kinderen met ASS wordt de puzzel al gemakkelijker gelegd.

WIE is erbij betrokken

Met wie gaat het kind wat doen. Vertel het kind dat hij de opdracht gaat uitvoeren met andere kinderen. Vertel hem/haar met wie hij/zij dit gaat doen. Dat zijn heel belangrijke dingen om te weten voor het kind.

2 Communicatie/ visualiseren

Communicatie heeft een zeer belangrijke link met de ontwikkeling van een spel. Kinderen met ASS hebben het zeer moeilijk met communiceren. Daarom is het zeer belangrijk dat de communicatie over het spel volledig afgestemd is op kinderen met ASS, met andere woorden dat de communicatie expliciet en visueel is.

Expliciet: Voor kinderen met ASS is een expliciete manier van communicatie gemakkelijker te begrijpen. Met expliciet wordt bedoeld dat men zegt waar het op aankomt en dat de boodschap vooral beperkt is tot de essentie. Op die manier weten de leerlingen duidelijk wat ze moeten doen en hoeven ze niet meer uit de situatie af te leiden wat er nu eigenlijk bedoeld of gevraagd wordt. In mijn spelfiches vermijd ik dubbelzinnige uitspraken of abstracte begrippen zoals "straks" of "misschien" en gebruik ik steeds eenvoudige en specifieke taal. Daarnaast zorg ik er steeds voor dat de instructies of aanwijzingen slechts uit één opdracht bestaan.

Visueel: Het opnemen van informatie door visuele communicatie is meestal erg goed. Kinderen met ASS communiceren beter met beelden dan met taal. Het is dus belangrijk om veel te visualiseren in het contact met een kind met ASS. Geschreven taal is visueel, gesproken taal niet. Wanneer het kind met ASS kan lezen kan men teksten gebruiken. De teksten moeten dan wel helder en zo concreet mogelijk zijn en niet voor meerdere interpretaties vatbaar.

Toch is tekst alleen meestal niet voldoende en zijn foto's, afbeeldingen en pictogrammen een groot hulpmiddel voor kinderen met ASS. Het is belangrijk dat de afbeeldingen/pictogrammen eenvoudig zijn om verwarring en verkeerde interpretaties te vermijden. Het kijken naar plaatjes moet in één oogopslag informatie geven over wat er verwacht wordt en wat er staat te gebeuren. Dankzij visuele communicatie hebben kinderen met ASS meer tijd om het spel/ de activiteit te begrijpen doordat de informatie steeds zichtbaar blijft.

Doel van zowel de expliciete als de visuele communicatie:

- de angst en stress van het kind met ASS verminderen
- de zelfstandigheid van het kind verhogen
- de flexibiliteit van het kind verhogen

Kinderen met ASS geven gezien hun tragere informatieverwerking meestal de voorkeur aan een visuele communicatie, toch moet ook het visuele op zijn beurt aangepast worden aan de specifieke noden van kinderen met ASS. Dit kan bijvoorbeeld door het verloop van activiteiten tijdens een spel te visualiseren aan de hand van een stappenplan of schema's, door het visualiseren van spelregels, sociale regels, tijd enzovoort.

3 Stappenplan

Een stappenplan is steeds een handig hulpmiddel voor kinderen met ASS. Het helpt het kind om een beter overzicht te krijgen van zowel de inhoud als de duur van de activiteit. (Mijn kind heeft autisme, 2011). Daarnaast is het goed om dit visueel stappenplan ook nog eens te ondersteunen met afbeeldingen. Dit kunnen zowel foto's of pictogrammen zijn. Elke stap wordt hierbij visueel in kaart gebracht. Op die manier kan het kind met ASS aan de hand van de foto's het verloop van de activiteiten volgen en zich eigen maken. Toch is het belangrijk dat er enkel gefocust wordt op één vaardigheid tegelijk. Ook het letterlijk stap voor stap voordoen kan het kind helpen om te begrijpen wat van hem/haar verwacht wordt. Dit zorgt voor rust en vergroot de zelfstandigheid van het kind.

Bij het maken van een stappenplan kunnen we steeds spreken van een vorm, een duur en een gebruik.

Vorm

Hiermee bedoelen we de communicatievorm die men kan gebruiken.

- de verschillende stappen van een activiteit uitschrijven
- checklists
- tekeningen, pictogrammen of foto's die verwijzen naar de verschillende stappen
- stappenplan maken met hierop ook de te gebruiken voorwerpen, deze liggen dan in de juiste volgorde klaar

Duur

Met de duur bedoelen we uit hoeveel verschillende stappen een plan kan bestaan. Kan het kind een activiteit uitvoeren in tien stappen of zijn één tot twee stappen misschien al genoeg. Wanneer een kind slechts enkele stappen aankan is het echt wel nodig om sommige

activiteiten te vereenvoudigen door ze van tevoren al gedeeltelijk te doen of door ze aan te passen. (Vermeulen, Degrieck, 2009)

Gebruik

Er zijn verschillende manieren waarop er kan gewerkt worden met stappenplan. Zo kan je het kind dingen laten afkruisen of kaartjes laten wegnemen van de stappen die al uitgevoerd zijn. Stappenplannen worden meestal van boven naar beneden of van links naar rechts afgewerkt. (Vermeulen, Degrieck, 2009)

Stappenplannen kunnen gebruikt worden in allerlei situaties waarin een kind het moeilijk heeft om zichzelf te organiseren. Ze verhogen de zelfstandigheid en de zelfverzekerdheid van het kind. Toch moet er rekening gehouden worden met het feit dat indien een bepaalde activiteit echt te moeilijk is voor het kind zelfs het beste stappenplan dit niet gaat kunnen veranderen. Een kind moet zowel over de verstandelijke, als over de motorische vaardigheden beschikken om een activiteit uit te voeren voordat je met een stappenplan de organisatie ervan kunt verduidelijken. (Vermeulen, Degrieck, 2009)

4 Het visualiseren van de tijd

Voor kinderen met ASS is tijd een zeer moeilijk en abstract gegeven. Wat betekenen vijf minuten of een half uur? Wat wordt er bedoeld met nog eventjes of straks? Ook tijdens het spelen kan het niet begrijpen van tijd zorgen voor heel wat frustraties wanneer het kind opeens moet stoppen met spelen of wanneer hij/zij dacht nog veel langer de tijd te hebben.

We kunnen dit voorkomen door de tijd zo concreet mogelijk te maken en het einde van de activiteit te verduidelijken. Bijvoorbeeld door gebruik te maken van een zandloper, een kookwekker of een time-timer. Zo kan er visueel duidelijk gemaakt worden hoeveel tijd er al verstreken of nog over is. De kinderen zien de tijd effectief verstrijken en zo komt het einde van de activiteit niet als een verrassing.

Anderzijds kan je de tijd ook concreet maken door de kinderen gesloten activiteiten te geven. Dit zijn activiteiten die een duidelijk einde hebben. Bijvoorbeeld het maken van een puzzel. Deze activiteit is zeer duidelijk en het is ook duidelijk wanneer de activiteit afgelopen is. Als alle stukjes in elkaar liggen, is de puzzel af en de activiteit afgelopen. (Vermeulen, Degrieck, 2009)

5 Uitgewerkte materialen

Voor het ontwerp van mijn spelkalender heb ik geprobeerd om zoveel mogelijk rekening te houden met de hierboven omschreven criteria. De spelkalender bestaat uit 36 verschillende spelfiches die gedurende het hele schooljaar kunnen ingezet worden. Deze fiches zijn te gebruiken tijdens de speeltijd als ook op andere vrije momenten met als doel het samenspel en het speelplezier voor kinderen met ASS te vergroten.

De kleurrijke en kindvriendelijke spelfiches hebben ongeveer het formaat van een A5 en zijn voorzien van duidelijke en sprekende afbeeldingen. Ze hebben een geplastificeerde laag zodat ze gedurende een langere tijd gebruikt kunnen worden.

De fiches zijn ontworpen voor zowel de onderbouw, middenbouw als de bovenbouw en bevatten aan de voorkant een uitgewerkt spel voor één week. Dit spel van de week zal tijdens de lessen sociale vaardigheden aan de kinderen aangeleerd zal worden.

Omdat het aanleren van nieuwe spellen voor kinderen met ASS niet vanzelfsprekend is, heb ik geprobeerd om duidelijke instructiefiches (stappenplan, visueel, ...) te ontwerpen om zo tegemoet te komen aan de specifieke noden van kinderen met ASS.

De spelfiches zijn steeds op eenzelfde manier opgebouwd. Er wordt afgewisseld tussen verschillende soorten spelen zoals balspelen, teamspelen, tikspelen, fantasiespelen en kringspelen. Ieder type spel heeft een andere kleur. De kleur van en het symbool bovenaan de spelfiche geeft de activiteit aan. Bijvoorbeeld op de fiches met een blauwe banner staan activiteiten met een bal. Op de fiches met een oranje banner staan groepsspelen enzovoort. Kortom er is genoeg variatie voorzien.

Op iedere spelfiche wordt eveneens duidelijk vermeld voor welke graad het spel bedoeld is, met hoeveel spelers het spel gespeeld wordt, welk materiaal er nodig is en hoe het spelverloop gaat. Ook worden de spelregels steeds visueel als met een duidelijk stappenplan uitgelegd.

6 Beschrijving resultaten

Voor het praktijkonderzoek werden de proefversies van de spelfiches uitgetest in de buitengewone basisschool de Brug in Beringen. Vlak na de paasvakantie kregen ze van mij drie uitgewerkte spelfiches die ze gedurende de komende drie weken mochten uittesten. Iedere spelfiche bevatte een uitgewerkt spel voor één week en dit zowel voor de eerste, tweede als de derde graad. De spellen zouden tijdens de lessen sociale vaardigheden aangeleerd worden.

Om te weten of de ontworpen spelfiches een goed hulpmiddel kunnen zijn voor een leukere speeltijdbeleving voor kinderen met ASS, had ik voor de betrokken leerkrachten een reflectiedocument opgesteld. Hierin wilde ik peilen naar hun bevindingen over de fiches en de aangeboden spelen: Zijn de fiches visueel genoeg? Zijn de spelregels duidelijk genoeg? Zijn de spellen leuk? Waren ze te moeilijk? Sloeg het aan bij de leerlingen? Kan er nog iets verbeterd worden?

7 Bevindingen leerkrachten

Over het algemeen waren de betrokken leerkrachten wel tevreden over de uitgewerkte materialen. Ze geven aan dat de spelfiches mooi en visueel aantrekkelijk zijn en dat de spelregels duidelijk zijn. De meeste leerkrachten wijzen me er wel op dat de leerlingen de meeste spelletjes al kenden en dat ik toch creatiever en meer vernieuwend uit de hoek zal moeten komen in mijn keuze naar spelletjes. Daarnaast mochten enkele spellen van niveau ook wel wat moeilijker gemaakt worden. (zie bijlage)

Deze feedback is voor mij zeer nuttig en neem ik zeker mee in de verdere uitwerking van mijn spelfiches.

4.2 Welke specifieke spellen kunnen een meerwaarde bieden voor kinderen met ASS?

Bij kinderen met ASS verloopt de spelontwikkeling niet vanzelf, met als gevolg dat hun spel soms heel beperkt kan zijn. In het spel ontbreken vaak fantasie, imitatie en het 'doen alsof'. Kinderen met ASS spelen over het algemeen liever alleen, spelen repetitief of willen keer op keer met hetzelfde speelgoed spelen. Hierdoor kunnen ze belangrijke ontwikkelingskansen mislopen.

Uit de literatuurstudie is gebleken dat spelen zeer belangrijk is voor de ontwikkeling van een kind. Wanneer kinderen spelen, oefenen ze heel wat vaardigheden, die ze nodig hebben om op te groeien. Zo heeft spel vooral invloed op de lichamelijke, de communicatieve, de cognitieve en de sociale ontwikkeling van een kind. Het is dan ook zeer belangrijk dat we deze kinderen stimuleren om hun speeltaalvaardigheden te verbeteren en ze leren om meer gevarieerd te spelen.

Kinderen met ASS tonen vooral sensomotorisch spel en combinatiespel. Vooral bij het symbolisch spel of doe-alsof spel zie je de moeilijkheden naar boven komen. Hiervoor is immers vaak nood aan fantasie wat ontbreekt bij kinderen met ASS. Ook sociaal spel is vaak afwezig bij deze kinderen.

Om hun achterstand in hun spelontwikkeling te kunnen wegwerken is het belangrijk om spellen te voorzien die uitdagend en plezierig zijn. Spellenspelletjes kunnen sowieso steeds een meerwaarde bieden voor kinderen met ASS. Alleen moeten het gestructureerde spellen zijn en moet de aanpak afgestemd zijn op kinderen met ASS (aanpassing van de regels, materiaal aanpassen om het spel te vereenvoudigen...).

Dit is zeer belangrijk want alleen in goed gestructureerde en duidelijk omschreven situaties zijn kinderen met ASS in staat om te spelen en te genieten.

Daarnaast moet er ook een ruim aanbod zijn van verschillende spelvormen uit verschillende categorieën. Op die manier kunnen kinderen met ASS veel ervaringen opdoen en maken ze kennis met verschillende spelideeën, spelregels, spelproblemen...

Ook moet er tijdens ieder spel gewerkt worden rond verschillende vaardigheden en dit op zowel cognitief, motorisch als op sociaal vlak. Ieder spel heeft zijn eigen doelen, zo zijn er spellen die als doel hebben om de motorische vaardigheden te verbeteren. Bij andere spellen worden dan weer de sociale vaardigheden of het strategisch denken gestimuleerd.

Toch zijn de betere spellen de spellen waarbij er een nauwe samenhang is tussen motorische, cognitieve, en sociale leerervaringen, zoals bijvoorbeeld hinkelen. Dit spel heeft heel wat voordelen omdat er gewerkt wordt aan verschillende doelen. Het kind moet kunnen balanceren in beweging en springen. Hierbij spelen evenwicht, coördinatie en kracht een belangrijke rol. Of het namenspel: het opmerken van andere kinderen, concentratie, wachten op hun beurt ...

De spelkalender biedt een gevarieerd en ruim aanbod van verschillende soorten spellen aan. De spelvormen die aan bod komen zijn onderverdeeld in verschillende categorieën: balspellen, teamspellen, tikspellen, fantasiespellen en kringspellen. Door gebruik te maken van deze spelactiviteiten wordt aan verschillende vaardigheden gewerkt zoals flexibel zijn, omgaan met emoties, de spelregels toepassen, op hun beurt wachten, tegen hun verlies kunnen enz.

Spelfiches

Spelfiches eerste graad

Balspelen

Jagerbal (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 4-12)

1. Kies een tikker.

2. Geef de tikker een hesje en een bal.

3. Alle spelers moeten weglopen van de tikker.

4. De tikker kan iemand aantikken door een speler te raken met een bal.

5. Ben je getikt, ga zitten. Wanneer iedereen zit, is het spel afgelopen.

Materiaal: Tikker, hesje, bal

Fopbal (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 4-6)

1. Kies een fopper die de bal krijgt. De andere spelers staan rondom de fopper met de handen op de rug.

2. De fopper mag de bal gooien naar een speler naar keuze. Het is de bedoeling dat je de bal vangt.

3. Wanneer je de bal gevangen hebt, gooi je deze terug naar de fopper.

Let op: de fopper kan ook doen alsof hij de bal gooit. Zorg ervoor dat de fopper je handen of armen niet ziet bewegen.

4. Wanneer je de bal niet hebt kunnen vangen of de fopper je armen heeft zien bewegen, ben je uit.

5. Wanneer iedereen uit is, is het spel afgelopen.

Materiaal: Fopper, bal

Hoepelbal (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 2)

1. Zoek een vriendje. Ga tegenover elkaar staan.

2. Leg tussen jullie in een hoepel en kies een speler die mag beginnen.

3. Je gaat om de beurt de bal in de hoepel gooien.

4. Zorg dat de bal hard genoeg stuiter.

5. Wanneer het gooien of vangen misgaat, loop je 3x rond de hoepel en begin je opnieuw met tellen.

6. Wanneer elke speler 10x de bal in de hoepel heeft gegooid, is het spel afgelopen.

Materiaal: Hoepel, bal

Bowling (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 2-6)

1. Neem de kegels en zet ze op de juiste plaats.

2. Kies een speler die mag beginnen.

3. Neem de tennisbal en probeer zoveel mogelijk kegels om te gooien in 1 beurt.

4. Het aantal kegels dat je hebt omgegooid is jouw score.

5. Zet de omgegooiden kegels terug op de juiste plaats en geef de tennisbal door aan de volgende speler.

6. Wanneer iedereen de kegels 5x heeft omgegooid, is het spel afgelopen.

Materiaal: Kegels, tennisbal

Mikbal (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 2-6)

1. Neem de hoepels en leg ze verspreid. Ga in een rij achter elkaar staan.

2. Elke hoepel heeft een bepaald aantal punten.

3. Je neemt een stukje krant en maakt hiervan een prop. Om de beurt ga je deze 'bal' in een hoepel gooien.

4. Kijk in welke hoepel de bal terecht komt en tel het aantal punten.

5. Wanneer de bal in geen enkele hoepel terecht komt, is je beurt voorbij en wordt er verder gespeeld.

6. Wanneer een speler 20 punten verzameld heeft, is het spel afgelopen.

Materiaal: Hoepels, krant, prop

Strandbalstrijd (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 2-12)

1. Verdeel de spelers in 2 gelijke groepen. Geef 1 strandbal aan elke groep.

2. Het is de bedoeling dat je als team de strandbal zo lang mogelijk in de lucht houdt en deze niet laat vallen.

3. Tel samen af van 10 naar 1 en begin dan met de bal omhoog te houden.

4. Wanneer een team de strandbal laat vallen, is het spel afgelopen.

Materiaal: Strandbal

Hockey (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 2-6)

1. Teken met krijt een parcours op de grond.

2. Kies een speler die mag beginnen.

3. Neem de hockeystick en de tennisbal.

4. Leg het parcours af door met de stick tegen de tennisbal te duwen.

5. Wanneer je aan het einde van het parcours bent, geef je de materialen door aan de volgende speler.

6. Wanneer iedereen het parcours 3x gedaan heeft, is het spel afgelopen.

Materiaal: Krijt, hockeystick, tennisbal

Teamspelen

Duo springen (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 4-12)

1. Kies 2 spelers die met het springtouw gaan draaien.

2. De andere spelers gaan naast het touw staan.

3. Zo dadelijk springt elke duo samen in het springtouw. Het is de bedoeling dat je als duo het meest aantal keren samen kan springen.

5. Wanneer een duo het springtouw raakt, worden de rollen omgedraaid.

6. Wanneer elk duo 5x aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

Materiaal: Springtouw

Speel de bal door (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 2-8)

1. Maak een kring.

2. Kies een speler die mag beginnen.

3. De spelers moeten een balletje doorspelen aan elkaar. Je mag je hele lichaam gebruiken, behalve je handen.

4. Je telt het aantal keren dat het balletje wordt doorgegeven.

5. Wanneer het balletje de grond raakt, begin je opnieuw.

6. Wanneer je als groep 10x het balletje hebt kunnen doorspelen, is het spel afgelopen.

Materiaal: Balletje

Omgekeerd verstopperij (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 4-12)

1. Kies twee verstoppers.

2. Geef de verstoppers een hesje.

3. De verstoppers moet zich ergens samen gaan verstoppen.

4. De anderen sluiten hun ogen en tellen tot 20. Daarna mogen ze de verstoppers gaan zoeken.

5. Wanneer iedereen de verstoppers heeft gevonden, is het spel afgelopen.

Materiaal: Hesjes

Hinkelen (1^{ste} - 2^{de} leerjaar, 2-6)

1. Kies iemand die mag beginnen. Neem een stukje krijt en teken een hinkelpad.

2. Eén voor één leg je het parcours af op één been.

3. Wanneer je twee vakken naast elkaar tegenkomt, spring je met je benen gespreid.

4. Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

Materiaal: Krijt

1st - 2nd leerjaar
Frisbeespel

1. Zoek een vriendje en ga tegenover elkaar staan.

2. Gooi de frisbee om de beurt naar elkaar.

3. Tel het aantal keren dat je de frisbee naar elkaar kan spelen, zonder dat deze op de grond valt.

4. Wanneer de frisbee valt, roep je hem op, speel je verder en begin je opnieuw te tellen.

5. Wanneer je 20 punten hebt gescoord, is het spel afgelopen.

Materiaal: 1 frisbee

1st - 2nd leerjaar
Rood licht, groen licht

1. Kies een speler, dit is de agent.

3. De agent gaat op een afstand staan van de andere spelers.

4. Wanneer de agent roept: 'Groen licht', dan mogen de spelers vooruitlopen. Wanneer de agent roept: 'Rood licht', dan moet je stil blijven staan.

5. Wanneer de agent een speler ziet bewegen bij rood licht, moet deze speler terug naar de startplaats.

6. De speler die als eerste de agent kan aantikken, wordt de nieuwe agent.

7. Wanneer er 5 verschillende agenten aan de beurt zijn geweest, is het spel afgelopen.

Materiaal: 1 rood licht, 1 groen licht

1st - 2nd leerjaar
Hebbes

1. Elke speler krijgt 3 wasknijpers.

2. Hang deze bij elkaar op de rug.

3. Het is de bedoeling dat je de wasknijpers van de anderen probeert te verzamelen.

4. Dit door de wasknijper van iemand zijn rug te nemen en deze bij jezelf vooraan op te hangen.

5. Wanneer iemand 4 wasknijpers verzameld heeft, roep je heel luid 'HEBBES!' en is het spel afgelopen.

Materiaal: 3 wasknijpers

Tikspelen

1st - 2nd leerjaar
4-12
Kettingtikkertje

1. Kies een tikker.

2. Geef de tikker een hesje.

3. Alle spelers moeten weglopen van de tikker.

4. De tikker kan iemand aantikken door een speler aan te raken.

5. Ben je getikt, dan geef je een hand aan de tikker en gaan jullie samen tikken.

6. Wanneer iedereen een tikker is, stopt het spel.

Materiaal: 1 hesje

1st - 2nd leerjaar
4-10
Drakenstaart

1. Ga in een rij achter elkaar staan. Houd elkaar goed vast.

2. De eerste persoon in de rij moet proberen de laatste in de rij aan te tikken.

3. Wanneer de eerste persoon de laatste kan aantikken, wordt er doorgeschoven en staat er een nieuwe speler vooraan.

4. Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, stopt het spel.

Materiaal: 1 draakstaart

1st - 2nd leerjaar
3-12
Stopcontacttikkertje

1. Kies een tikker.

2. Geef de tikker een hesje.

3. Alle spelers moeten weglopen van de tikker.

4. De tikker kan iemand aantikken door een speler aan te raken.

5. Ben je getikt, dan ga je staan met je armen in je zij en word je een stopcontact. Elke speler kan maar 1x iemand bevrijden door zijn armen gestrekt in het stopcontact te steken.

6. Wanneer iedereen getikt is, stopt het spel.

Materiaal: 1 hesje

1st - 2nd leerjaar
4
Kat en muis

1. Kies 2 spelers die met het springtouw mogen draaien.

2. Kies 1 kat en 1 muis.

3. De muis moet weglopen van de kat, dit door over het springtouw te lopen.

4. Wanneer de kat de muis kan tikken, draaien de rollen om. Ten slotte mogen ook de draaiers kat en muis spelen.

5. Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, stopt het spel.

Materiaal: 1 springtouw

1st - 2nd leerjaar
4-12
Jaag tikkertje

1. Kies een tikker.

2. Geef de tikker een hesje.

3. Alle spelers moeten weglopen van de tikker.

4. De tikker kan iemand aantikken door een speler aan te raken.

5. Ben je getikt, dan word je ook een tikker. Wanneer iedereen een tikker is, stopt het spel.

Materiaal: 1 hesje

1st - 2nd leerjaar
4-12
Ballontikkertje

1. Kies een tikker.

2. Geef de tikker een hesje. De andere spelers krijgen een ballon en blazen deze op zonder deze te knopen.

3. Alle spelers moeten terwijl ze de ballon vasthouden, weglopen van de tikker.

4. De tikker kan iemand aantikken door een speler aan te raken.

5. Ben je getikt, dan laat je je ballon leeglopen. Iedereen kan slechts 1x iemand bevrijden door de ballon van de aangeतिकte speler weer op te blazen.

6. Wanneer iedereen ongetikt is, stopt het spel.

Materiaal: 1 hesje, 1 ballon

1st - 2nd leerjaar
4-12
AAA - tikkertje

1. Kies een tikker.

2. Geef de tikker een hesje. De tikker kan alleen lopen wanneer hij 'AAA' zegt.

3. Alle spelers moeten weglopen van de tikker.

4. De tikker kan iemand aantikken door een speler aan te raken.

5. Ben je getikt, ga zitten. Wanneer iedereen zit, is het spel afgelopen.

Materiaal: 1 hesje

Fantasiespelen

Schattenjacht 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 4-8

Materiaal

1. Maak een kring.
2. Duid één iemand aan die in het midden mag gaan staan met de ogen dicht, dit is de piraat.
3. Rondom de piraat liggen pittenzakjes, dit is de schat.
4. De spelers in de kring mogen afwisselend in stilte de schat proberen te stelen.
5. De piraat heeft goede oren. Wanneer hij iemand hoort en wakker wordt, moet de schat teruggelegd worden.
6. Wanneer de volledige schat veroverd is door de spelers, is het spel afgelopen.

Zo wel, zo niet 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 4-8

Materiaal

1. Maak een kring.
2. Duid één iemand aan die in het midden mag gaan staan.
3. Deze speler gaat enkele bewegingen voordoen. Bij elk van deze bewegingen zegt hij/zij: 'Zo niet!' of 'Zo wel!'.
4. Wanneer de speler in de kring 'zo niet' zegt, dan doet iedereen de bewegingen na. Wanneer de speler 'zo wel' zegt, dan blijven alle spelers in de kring stil staan.
5. Wanneer een speler een foute beweging doet, gaat hij/zij zitten.
6. Wanneer er 1 speler overblijft, is het spel afgelopen.

Zie jij wat ik zie? 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 2-6

Materiaal

1. Kies iemand die mag beginnen.
2. De speler kijkt rondom zich en zegt: 'Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het heeft een - blauwe kleur - groene kleur - rode kleur - ... kleur.'
3. De anderen moeten om de beurt raden wat de speler gezien heeft.
4. Wanneer iemand het juiste antwoord heeft geraad, is een andere speler aan de beurt.
5. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

De koning zegt 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 2-8

Materiaal

1. Kies een speler die de koning mag zijn. De andere spelers gaan voor de koning staan.
2. De koning zegt wat de anderen moeten doen. Bv. De koning zegt ga zitten. → ga zitten.
4. Wanneer de koning niet 'de koning zegt' erbij vermeld dan mag je deze beweging niet uitvoeren. Bv. Sta recht. → ga NIET rechtstaan.
5. Wanneer de koning ziet dat je een fout maakt, ga je zitten bij de koning.
6. Wanneer er één speler overblijft, is het spel afgelopen.

Na-apen 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 2-8

Materiaal

1. Maak een kring.
2. Duid één iemand aan die mag beginnen met het voordoen van een beweging.
3. De 2^{de} speler in de kring doet eerst deze beweging na en verzint er dan zelf één bij.
4. De 3^{de} speler doet eerst de voorafgaande bewegingen en verzint een derde beweging erbij enzovoort.
5. Wanneer elke speler 1 beweging heeft toegevoegd, is het spel afgelopen.

Spiegelen 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 2

Materiaal

1. Zoek een vriendje. Ga tegenover elkaar staan.
2. Duid één iemand aan die mag beginnen met het voordoen van bewegingen.
3. De andere moet deze bewegingen zo goed mogelijk proberen na te doen. Net alsof je elkaars spiegelbeeld bent.
4. Dit doe je 5x, daarna worden de rollen omgekeerd.
5. Wanneer elke speler zijn bewegingen heeft voorgedaan, is het spel afgelopen.

Beeldhouwer 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 2

Materiaal

1. Zoek een vriendje. Ga tegenover elkaar staan.
2. Duid één iemand aan die de beeldhouwer mag spelen.
3. De andere speler stelt de bootseerklai voor.
4. De beeldhouwer vormt van de klei een beeld.
5. De speler die geboetseerd wordt, laat zich in een positie zetten door de beeldhouwer.
5. Wanneer de beeldhouwer klaar is, worden de rollen omgedraaid.
6. Wanneer elke speler 5x aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

Kringspelen

Bommetje 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 6-12

Materiaal

1. Maak een kring.
2. Kies een speler die met de ogen dicht in het midden mag gaan staan.
3. In de kring wordt er een bal doorgegeven.
4. De speler in het midden mag op elk moment 'BOEM!' roepen.
5. De speler die op dat moment de bal had, is uit en mag gaan zitten.
6. Wanneer iedereen zit, is het spel afgelopen.

Namenkring 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 6-12

Materiaal

1. Maak een kring.
2. Kies een speler die mag beginnen. De speler gooit de bal naar een andere speler en noemt zijn/haar naam.
3. De speler vangt de bal, noemt iemand zijn naam en gooit hiernaar de bal.
4. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

Vlaggenspel 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 6-12

Materiaal

1. Maak een kring. Kies een speler die mag beginnen.
2. Deze speler krijgt de vlag en loopt rond de kring.
3. De speler met de vlag mag tussen twee anderen gaan staan.
4. Deze 2 spelers lopen rond de kring in tegengestelde richting.
5. De speler die als eerste de vlag kan nemen, is gewonnen en mag opnieuw rondgaan met de vlag.
6. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

Hoepeldraaien 1^{ste} - 2^{de} leerjaar 2-12

Materiaal

1. Maak een kring.
2. Kies een speler die in het midden mag gaan staan. De speler mag het touw aan de hoepel bevestigen en vervolgens hiermee rond draaien.
3. De spelers moeten de hoepel proberen te ontwijken door erover heen te springen.
4. Wanneer je de hoepel raakt, ben je uit.
5. Wanneer iedereen uit is, is het spel afgelopen.

1^{ste} - 2^{de} leerjaar
6 - 12 Raak de staart

Materiaal

1. Maak een kring.
2. Kies 2 spelers die in het midden van de kring achter elkaar mogen staan.
3. De achterste speler houdt de voorste speler vast aan de heupen.
4. De spelers in de kring proberen met een bal de achterste speler te raken.
5. De voorste speler mag de bal afwerpen met het lichaam en de vuisten.
6. Wanneer de achterste speler geraakt is, is het spel afgelopen.

1^{ste} - 2^{de} leerjaar
4 - 8 Plaatsje verruilen

Materiaal

1. Maak een kring van hoepels. Kies een speler die in het midden mag gaan staan, dit is de wachter. De overige spelers gaan in een hoepel staan.
2. De wachter mag zo dadelijk 2 namen noemen.
3. Deze spelers moeten van plaats verwisselen zonder dat de wachter hun plaats kunnen innemen.
4. Wanneer de wachter erin slaagt om een plaats te bemachtigen, wordt de speler die geen hoepel heeft de wachter.
5. Wanneer de wachter hier niet in slaagt, wordt er verder gespeeld.
6. Wanneer er 5 verschillende wachters aan de beurt zijn geweest, is het spel afgelopen.

1^{ste} - 2^{de} leerjaar
8 - 10 Muizenval

Materiaal

1. Maak een kring. Kies 1 kat en 3 muizen.
2. De kat gaat in het midden van de kring staan. De muizen gaan buiten de kring staan.
3. De overige spelers houden de handen vast en doen deze omhoog.
4. De kat begint te tellen tot 20 terwijl de muizen onder de armen door, binnen en buiten de kring lopen.
5. Wanneer de kat klaar is met tellen, doen de spelers in de kring de armen omlaag. De muizen die gevangen zijn, blijven in de kring.
6. Wanneer alle muizen in de kring staan, is het spel afgelopen.

1^{ste} - 2^{de} leerjaar
4 - 12 Het dobbelsteenspel

Materiaal

1. Maak een kring.
2. Gooi om de beurt met de dobbelsteen.
3. Gooi je het getal 6, loop dan rond de kring en ga vervolgens in het midden van de kring zitten.
4. De speler die als laatste overblijft, is de winnaar. Wanneer we een winnaar hebben, is het spel afgelopen.

▪ Spelfiches tweede graad

Balspelen

3^{de} - 4^{de} leerjaar
4 - 12 Jagerbal

Materiaal

1. Kies twee tikkers.
2. Geef elke tikker een hesje en een bal.
3. Alle spelers moeten weglopen van de tikkers.
4. De tikkers kunnen iemand aantikken door een speler te raken met een bal.
5. Ben je getikt, ga zitten. Wanneer iedereen zit, is het spel afgelopen.

3^{de} - 4^{de} leerjaar
4 - 6 Fopbal

Materiaal

1. Kies een fopper die de bal krijgt. De andere spelers staan rondom de fopper met de handen op de rug.
2. De fopper mag de bal gooien naar een speler naar keuze. Het is de bedoeling dat je de bal vangt.
3. Wanneer je de bal gevangen hebt, gooi je deze terug naar de fopper.
4. Wanneer je niet in je handen hebt geklopt, de bal niet hebt kunnen vangen of de fopper je armen heeft zien bewegen, ben je uit.
5. Wanneer iedereen uit is, is het spel afgelopen.

Let op: vooraleer je de bal mag vangen, klap je eerst in je handen.
Let op: de fopper kan ook doen alsof hij de bal gooit. Zorg ervoor dat de fopper je handen of armen niet ziet bewegen.

3^{de} - 4^{de} leerjaar
2 Hoepelbal

Materiaal

1. Zoek een vriendje. Ga tegenover elkaar staan.
2. Leg tussen jullie in een hoepel en kies een speler die mag beginnen.
3. Je gaat om de beurt de tennisbal in de hoepel gooien.
4. Zorg dat je met één hand gooit en de tennisbal hard genoeg stuiterd.
5. Wanneer het gooien of vangen misgaat, loop je 5x rond de hoepel en begin je opnieuw met tellen.
6. Wanneer elke speler 10x de bal in de hoepel heeft gegooid, is het spel afgelopen.

3^{de} - 4^{de} leerjaar
2 - 6 Mikbal

Materiaal

1. Naam de hoepels en leg ze verspreid. Ga in een rij achter elkaar staan.
2. Elke hoepel heeft een bepaald aantal punten.
3. Je neemt een stukje krant en maakt hiervan een prop. Om de beurt ga je deze 'bal' in een hoepel gooien.
4. Kijk in welke hoepel de bal terecht komt en tel het aantal punten.
5. Wanneer de bal in geen enkele hoepel terecht komt, krijg je 5 minpunten.
6. Wanneer een speler 100 punten verzameld heeft, is het spel afgelopen.

3^{de} - 4^{de} leerjaar
2 - 6 Hockey

Materiaal

1. Teken met krijt een parcours op de grond.
2. Kies een speler die mag beginnen.
3. Neem de hockeystick en de tennisbal.
4. Leg het parcours af door met de stick tegen de tennisbal te duwen.
5. Wanneer je aan het einde van het parcours bent, geef je de materialen door aan de volgende speler.
6. Wanneer iedereen het parcours 3x gedaan heeft, is het spel afgelopen.

3^{de} - 4^{de} leerjaar
2 - 6 Bowling

Materiaal

1. Neem de kegels en zet ze op de juiste plaats.
2. Kies een speler die mag beginnen.
3. Neem de tennisbal en probeer zoveel mogelijk kegels om te gooien in 1 beurt.
4. Tel de punten van de omgegooide kegels bij elkaar op, dit is jouw score.
5. Zet de omgegooide kegels terug op de juiste plaats en geef de tennisbal door aan de volgende speler.
6. Wanneer iedereen de kegels 3x heeft omgegooid, is het spel afgelopen. De speler met het meeste aantal punten heeft gewonnen.

3^{de} - 4^{de} leerjaar
2 - 12 Strandbalstrijd

Materiaal

1. Verdeel de spelers in 2 gelijke groepen. Geef 1 strandbal aan elke groep.
2. Het is de bedoeling dat je als team de strandbal zo lang mogelijk in de lucht houdt en deze niet laat vallen.
3. Elk team krijgt 2 kansen. Dit wil zeggen dat wanneer de strandbal de grond raakt, je 2x opnieuw mag beginnen.
4. Tel samen af van 10 naar 1 en begin dan met de bal omhoog te houden.
5. Wanneer een team de strandbal een derde keer heeft laten vallen, is het spel afgelopen.

Teamspelen

3^o - 4^o leerjaar
2-8
Frisbeespel

Materiaal
1 frisbee

- Teken met krijt 4 vakken op de grond. Nummer de verschillende vakken.

1	2
3	4
- De spelers gaan op eenzelfde afstand van de vakken staan en gooien om de beurt met de frisbee.
- Het vak waarin jouw frisbee terecht komt, geeft aan hoeveel punten je hebt gescoord.

N	V
V	N
- Wanneer de frisbee buiten de vakken terecht komt, verdienen je geen punten.
- De speler die als eerste 30 punten heeft gescoord, heeft het spel gewonnen en is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
4-8
Duo springen

Materiaal
1 springtouw

- Kies 2 spelers die met het springtouw gaan draaien.
- De andere spelers gaan in duo naast het touw staan.
- Zo dadelijk springt elke duo samen in het springtouw. Het is de bedoeling dat je als duo het meest aantal keren samen kan springen.
- Wanneer een duo het springtouw raakt, worden de rollen omgedraaid.
- Wanneer elk duo 8x aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
3-12
Rood licht, groen licht

Materiaal
1 agent

- Kies een speler, dit is de agent.
- De agent gaat op een afstand staan van de andere spelers.
- Wanneer de agent roept: 'Groen licht', dan mogen de spelers vooruitlopen. Wanneer de agent roept: 'Rood licht', dan moet je stil blijven staan. Let op: De agent kan ook 'remmen' roepen, dan moet je 3 stappen terugzetten.
- Wanneer de agent een speler ziet bewegen bij rood licht, moet deze speler terug naar de startplaats.
- De speler die als eerste de agent kan aantikken, wordt de nieuwe agent.
- Wanneer er 6 verschillende agenten aan de beurt zijn geweest, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
2-8
Speel de bal door

Materiaal
1 bal

- Maak een kring.
- Kies een speler die mag beginnen.
- De spelers moeten een balletje doorspelen aan elkaar. Je mag enkel je benen, knieën en voeten gebruiken.
- Je telt het aantal keren dat het balletje wordt doorgegeven.
- Wanneer het balletje de grond raakt, begin je opnieuw.
- Wanneer je als groep 20x het balletje hebt kunnen doorspelen, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
4-12
Omgekeerd verstoppertje

Materiaal
1 verstopper

- Kies een verstopper.
- Geef de verstopper een hesje.
- De verstopper moet zich ergens gaan verstoppen.
- De anderen sluiten hun ogen en tellen tot 20. Daarna mogen ze de verstopper gaan zoeken.
- Wanneer iedereen de verstopper heeft gevonden, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
3-6
Hinkelen

Materiaal
1 hinkelpad

- Kies iemand die mag beginnen. Neem een stukje krijt en teken het hinkelpad.
- Eén voor één leg je het parcours af op één been.
- Wanneer je twee vakken naast elkaar tegenkomt, spring je met je benen gespreid.
- Wanneer je op vakje 10 terecht komt, draai je je om en hinkel je verder op één been.
- Let op: een medespeler mag vervolgens 3 getallen opnoemen waarop je niet mag terecht komen.
- Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
3-6
Hebbas

Materiaal
6 wasknijpers

- Elke speler krijgt 6 wasknijpers.
- Hang deze bij elkaar op de rug.
- Het is de bedoeling dat je de wasknijpers van de anderen probeert te verzamelen.
- Dit door de wasknijper van iemand zijn rug te nemen en deze bij jezelf vooraan op te hangen.
- Wanneer iemand 6 wasknijpers verzameld heeft, roep je heel luid 'HEBBES' en is het spel afgelopen.

Tikspelen

3^o - 4^o leerjaar
4-12
Jaag tikkertje

Materiaal
2x tikkertje

- Kies twee tikkertjes.
- Geef elke tikkertje een hesje.
- Alle spelers moeten weglopen van de tikkertjes.
- De tikkertjes kunnen iemand aantikken door een speler aan te raken.
- Ben je getikt, dan word je ook een tikkertje. Wanneer iedereen getikt is, stopt het spel.

3^o - 4^o leerjaar
4-12
AAA - tikkertje

Materiaal
1 tikkertje

- Kies een tikkertje.
- Geef de tikkertje een hesje. De tikkertje kan alleen lopen wanneer hij 'AAA' zegt.
- Alle spelers moeten weglopen van de tikkertje.
- De tikkertje kan iemand aantikken door een speler aan te raken.
- De eerste speler die aangetikt wordt, mag een hulptikkertje worden. De tikkertjes houden de handen vast en mogen afwisselend 'AAA' zeggen.
- Wanneer de andere spelers aangetikt worden, gaan ze zitten. Wanneer iedereen zit, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
6-12
Kettingtikkertje

Materiaal
1 tikkertje

- Kies een tikkertje.
- Geef de tikkertje een hesje.
- Alle spelers moeten weglopen van de tikkertje.
- De tikkertje kan iemand aantikken door een speler aan te raken.
- Ben je getikt, dan geef je een hand aan de tikkertje en gaan jullie samen tikken.
- Let op: wanneer de ketting uit 4 personen bestaat, splitst de ketting in tweeën, dus zijn er 2 kettingen die mogen tikken.
- Wanneer iedereen een tikkertje is, stopt het spel.

3^o - 4^o leerjaar
3-12
Stopcontacttikkertje

Materiaal
2x tikkertje

- Kies twee tikkertjes.
- Geef de tikkertjes een hesje.
- Alle spelers moeten weglopen van de tikkertjes.
- De tikkertjes kunnen iemand aantikken door een speler aan te raken.
- Ben je getikt, dan ga je staan met je armen in je zij en word je een stopcontact. Elke speler kan 3x iemand bevrijden door de armen gestrekt in het stopcontact te steken.
- Wanneer iedereen getikt is, stopt het spel.

3^o - 4^o leerjaar
4-12

Ballontikkertje

Materiaal
/

- Kies een tikker.
- Geef de tikker een hesje. De andere spelers krijgen een ballon en blazen deze op zonder deze te knopen.
- Alle spelers moeten terwijl ze de ballen vasthouden, weglopen van de tikker.
- De tikker kan iemand aantikken door een speler aan te raken.
- Telkens wanneer je getikt wordt, laat je je ballon gedurende 2 tellen leeglopen en loop je verder.
- Wanneer je ballon volledig leeggelopen is, ben je uit en ga je zitten.
- Wanneer iedereen uit is, stopt het spel.

3^o - 4^o leerjaar
4-6

Drakenstaart

Materiaal
/

- Ga in een rij achter elkaar staan. Houd elkaar goed vast.
- De eerste persoon en de laatste in de rij moeten proberen om elkaar aan te tikken.
- Wanneer dit lukt, wordt er doorgeschoven en staat er een nieuwe speler voraan en achteraan in de rij.
- Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, stopt het spel.

3^o - 4^o leerjaar
4

Kat en muis

Materiaal
/

- Kies 2 spelers die met het springtouw mogen draaien. Zij mogen kiezen wanneer en hoe snel ze draaien.
- Kies 1 kat en 1 muis.
- De muis moet weglopen van de kat. Dit doet hij door over het springtouw te springen, rond een draaiertje te lopen, opnieuw te springen en rond de andere draaiertjes te lopen. Dit wordt steeds herhaald.
- Wanneer de kat de muis kan tikken, draaien de rollen om. Ten slotte mogen ook de draaiertjes kat en muis spelen.
- Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, stopt het spel.

Fantasiespelen

3^o - 4^o leerjaar
2

Spiegelen

Materiaal
/

- Zoek een vriendje. Ga tegenover elkaar staan.
- Duid één iemand aan die mag beginnen met het voordoen van bewegingen.
- De andere moet deze bewegingen zo goed mogelijk proberen na te doen. Net alsof je elkaars spiegelbeeld bent.
- Wanneer iemand een beweging heeft voorgedaan, worden de rollen omgekeerd en wordt er steeds een beweging aan toegevoegd.
- Wanneer elke speler 5 bewegingen heeft voorgedaan, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
2-6

Zie jij wat ik zie?

Materiaal
/

- Kies iemand die mag beginnen.
- De speler kijkt rondom zich en zegt: "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het heeft een - blauwe kleur - groene kleur - rode kleur - ... kleur."
- De anderen moeten om de beurt raden wat de speler gezien heeft.
- Wanneer iemand het juiste antwoord heeft geraden, is een andere speler aan de beurt.
- Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
2

Beeldhouwer

Materiaal
/

- Zoek een vriendje. Ga tegenover elkaar staan.
- Duid één iemand aan die de beeldhouwer mag spelen.
- De andere speler stelt de boetseerkele voor.
- De beeldhouwer vormt van de klei een beeld.
- De speler die geboetseerd wordt, laat zich in een positie zetten door de beeldhouwer.
- Wanneer de beeldhouwer klaar is, worden de rollen omgedraaid.
- Wanneer elke speler 5x aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
2-8

Na-apen

Materiaal
/

- Maak een kring.
- Duid één iemand aan die mag beginnen met het voordoen van een beweging.
- De 2^e speler in de kring doet eerst deze beweging na en verzint er dan zelf één bij.
- De 3^e speler doet eerst de voorgaande bewegingen en verzint een derde beweging erbij enzovoort.
- Let op: wanneer er iemand een foute beweging maakt of een beweging vergeet, wordt er opnieuw begonnen.
- Wanneer er 8 opeenvolgende bewegingen foutloos worden uitgevoerd, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
4-8

Zo wel, zo niet

Materiaal
/

- Maak een kring.
- Duid één iemand aan die in het midden mag gaan staan.
- Deze speler gaat enkele bewegingen voordoen. Bij elk van deze bewegingen zegt hij/zij: "Zo niet!" of "Zo wel!".
- Wanneer de speler in de kring 'zo niet' zegt, dan doet iedereen de bewegingen na. Wanneer de speler 'zo wel' zegt, dan blijven alle spelers in de kring stilstaan.
- Wanneer iemand een fout maakt, kan deze speler niet meer meedoen.
- Wanneer er 1 speler overblijft, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
2-8

De koning zegt

Materiaal
/

- Kies een speler die de koning mag zijn. De andere spelers gaan voor de koning staan.
- De koning zegt wat de anderen moeten doen. Bv. De koning zegt ga zitten. → ga zitten.
- Wanneer de koning niet 'de koning zegt' erbij vermeldt dan mag je deze beweging niet uitvoeren. Bv. Sta recht. → ga NIET rechtstaan.
- Let op: de koning kan ook meerdere bevelen tegelijkertijd geven.
- Wanneer de koning ziet dat je een fout maakt, ga je zitten bij de koning.
- Wanneer er één speler overblijft, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
4-8

Schattenjacht

Materiaal
/

- Maak een kring.
- Duid één iemand aan die in het midden mag gaan staan met de ogen dicht, dit is de piraat.
- Rondom de piraat liggen pittenzakjes, dit is de schat.
- De spelers in de kring mogen afwisselend in stilte de schat proberen te stelen.
- De piraat heeft goede oren. Wanneer hij iemand hoort en wakker wordt, moet de schat teruggelegd worden en mag deze speler niet meer proberen te stelen.
- Wanneer de volledige schat veroverd is door de spelers, is het spel afgelopen.

Kringspelen

3^o - 4^o leerjaar
6 - 12

Bommetje

Materiaal:

1. Maak een kring.
2. Kies een speler die met de ogen dicht in het midden mag gaan staan.
3. In de kring wordt er een bal doorgegeven.
4. De speler in het midden mag op elk moment 'BOEM' roepen.
5. De speler die op dat moment de bal had, is uit en mag gaan zitten.
6. Wanneer iedereen zit, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
6 - 12

Namenkring

Materiaal:

1. Maak een kring.
2. Kies een speler die mag beginnen. De speler gooit de bal naar een andere speler en noemt zijn/haar naam. Let op, de bal moet één keer botsen.
3. De speler vangt de bal, noemt een naam en gooit de bal dan naar deze persoon.
4. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
6 - 12

Vlaggenspel

Materiaal:

1. Maak een kring. Kies een speler die mag beginnen.
2. Deze speler krijgt de vlag en loopt rond de kring.
3. De speler mag tussen twee anderen gaan staan.
4. De spelers lopen rond de kring in tegengestelde richting. Wanneer de spelers elkaar tegenkomen, zwaaien ze naar elkaar.
5. De speler die als eerste de vlag kan nemen, is gewonnen en mag opnieuw rondgaan met de vlag.
6. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
2 - 12

Hoepeldraaien

Materiaal:

1. Maak een kring.
2. Kies een speler die in het midden mag gaan staan. De speler mag het touw aan de hoepel bevestigen en vervolgens hiermee rondraaien.
3. De spelers moeten de hoepel proberen te ontwijken door erover heen te springen.
4. Elke speler heeft 2 levens. Dit wil zeggen dat je de hoepel 2x mag raken. Wanneer je de hoepel 2x hebt geraakt, ben je uit.
5. Wanneer iedereen uit is, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
6 - 12

Raak de staart

Materiaal:

1. Maak een kring.
2. Kies 2 spelers die in het midden van de kring achter elkaar mogen staan.
3. De achterste speler houdt de voorste speler vast aan de heupen.
4. De spelers in de kring proberen met een bal de achterste speler te raken.
5. De voorste speler mag de bal enkel afweren met de vuisten.
6. Wanneer de achterste speler geraakt is, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
6 - 8

Plaatsje verruilen

Materiaal:

1. Maak een kring van hoepels. Kies een speler die in het midden mag gaan staan, dit is de wachter. De overige spelers gaan in een hoepel staan.
2. De wachter mag zo dadelijk 2 namen noemen.
3. Deze spelers moeten van plaats verwisselen zonder dat de wachter hun plaats kunnen innemen.
4. Wanneer de wachter erin slaagt om een plaats te bemachtigen, wordt de speler die geen hoepel heeft de wachter.
5. Wanneer de wachter hier niet in slaagt, wordt er verder gespeeld.
6. Wanneer er 5 verschillende wachters aan de beurt zijn geweest, is het spel afgelopen.

Let op: de wachter kan ook 'aanval' roepen, dan moet iedereen van plaats verwisselen.

3^o - 4^o leerjaar
8 - 10

Muizenval

Materiaal:

1. Maak een kring. Kies 1 kat en 3 muizen.
2. De kat gaat in het midden van de kring staan. De muizen gaan buiten de kring staan.
3. De overige spelers houden de handen vast en doen deze omhoog.
4. De kat begint te tellen tot 10 terwijl de muizen binnen en buiten de kring lopen.
5. Wanneer de kat klaar is met tellen, doen de spelers in de kring de armen omlaag. De muizen die gevangen zijn, blijven in de kring.
6. Wanneer alle muizen in de kring staan, is het spel afgelopen.

3^o - 4^o leerjaar
4 - 12

Het dobbelsteenspel

Materiaal:

1. Maak een kring.
2. Gooi om de beurt met de dobbelsteen.
3. Gooi je het getal 6, loop dan rond de kring en ga vervolgens in het midden van de kring zitten.
4. De speler die als laatste overblijft, is de winnaar. Nu is het spel afgelopen.

Gooi je het getal 1, dan moet de speler links van je rond de kring lopen en in het midden gaan zitten.

Spelfiches derde graad

Balspelen

Jagerbal 5th - 6th leerjaar
4 - 12

Materiaal
2 x 12

1. Kies twee tikkers en twee bevrijders.
2. Geef elke tikker een hesje en een bal.
3. Geef elke bevrijder een strookje stof, deze moet goed zichtbaar zijn.
4. Alle spelers moeten weglopen van de tikkers.
5. De tikkers kunnen iemand aantikken door een speler te raken met een bal.
6. Ben je getikt, ga staan met je benen in spreidstand.
7. De bevrijders kunnen een speler bevrijden, dit door onder de benen van de aangetikte speler te kruipen.
8. Ben je bevrijd, speel verder.
9. Wanneer iedereen is aangetikt, dan is het spel afgelopen.

Fopbal 5th - 6th leerjaar
4 - 8

Materiaal
2 x 7

1. Kies twee foppers die elk een bal krijgen. De andere spelers staan rondom de foppers met de handen op de rug.
2. De foppers mogen de bal gooien naar een speler naar keuze. Het is de bedoeling dat je de bal vangt.
3. Wanneer je de bal gevangen hebt, gooi je deze terug naar de fopper.

Let op: de fopper kan ook doen alsof hij de bal gooit. Zorg ervoor dat de fopper je handen of armen niet ziet bewegen.

4. Wanneer je de bal niet hebt kunnen vangen of de fopper je armen heeft zien bewegen, ben je uit.
5. Wanneer iedereen uit is, is het spel afgelopen.

Hoepelbal 5th - 6th leerjaar
2

Materiaal
2 x 1

1. Zoek een vriendje. Ga tegenover elkaar staan.
2. Leg een hoepel voor elke speler en kies een speler die mag beginnen.
3. Je gaat om de beurt de tennisbal in de hoepel van je tegenspeler gooien.
4. Zorg dat je met één hand gooit en de tennisbal hard genoeg stuift.
5. Wanneer het gooien of vangen misgaat, loop je 5x rond beide hoepels.
6. Wanneer elke speler 10x de bal in de hoepel heeft gegooid, is het spel afgelopen.

Mikbal 5th - 6th leerjaar
2 - 6

Materiaal
2 x 6

1. Neem de hoepels en leg ze verspreid. Ga in een rij achter elkaar staan.
2. Elke hoepel heeft een bepaald aantal punten.
3. Je neemt een stukje krant en maakt hiervan een prop. Om de beurt ga je deze 'bal' in een hoepel gooien.
4. Kijk in welke hoepel de bal terecht komt en tel het aantal punten.
5. Wanneer de bal in geen enkele hoepel terecht komt, krijg je 6 minpunten.
6. Wanneer een speler 100 punten verzameld heeft, is het spel afgelopen.

Hockey 5th - 6th leerjaar
2 - 6

Materiaal
2 x 6

1. Tekent met krijt een parcours op de grond en plaats vervolgens de poortjes op een willekeurige plaats.
2. Kies een speler die mag beginnen.
3. Neem de hockeystick en de tennisbal.
4. Leg het parcours af door met de stick tegen de tennisbal te duwen.
5. Wanneer je aan het einde van het parcours bent, geef je de materialen door aan de volgende speler.
6. Wanneer iedereen het parcours 3x gedaan heeft, is het spel afgelopen.

Bowling 5th - 6th leerjaar
2 - 6

Materiaal
2 x 6

1. Neem de kegels en zet ze op de juiste plaats.
2. Kies een speler die mag beginnen.
3. Neem de tennisbal en probeer zoveel mogelijk kegels om te gooien in 1 beurt.
4. Tel de punten van de omgegooiden kegels op, dit is jouw score.
5. Zet de omgegooiden kegels terug op de juiste plaats en geef de tennisbal door aan de volgende speler.
6. Wanneer iedereen de kegels 5x heeft omgegooid, is het spel afgelopen. De speler met het meeste aantal punten heeft gewonnen.

Strandbalstrijd 5th - 6th leerjaar
2 - 12

Materiaal
2 x 12

1. Verdeel de spelers in 2 gelijke groepen. Geef 1 strandbal aan elke groep.
2. Het is de bedoeling dat je als team de strandbal zo lang mogelijk in de lucht houdt en deze niet laat vallen. Let op, je moet op je plaats blijven staan!
3. Elk team krijgt 2 kansen. Dit wil zeggen dat wanneer de strandbal valt, je 2 keer opnieuw mag beginnen.
4. Tel samen af van 10 naar 1 en begin dan met de bal omhoog te houden.
5. Wanneer een team de strandbal 3x heeft laat vallen, is het spel afgelopen.

Teamspelen

Frisbeespel 5th - 6th leerjaar
2 - 8

Materiaal
2 x 8

1. Tekent met krijt 6 vakken op de grond. Nummer de verschillende vakken.

10	-3	1
5	2	15

2. De spelers gaan op eenzelfde afstand van de vakken staan en gooien om de beurt met de frisbee.
3. Het vak waarin jouw frisbee terecht komt, geeft aan hoeveel punten je hebt gescoord.

4	14
9	11
8	13

4. Wanneer de frisbee buiten de vakken terecht komt, verdien je geen punten.
5. Wanneer een speler 80 punten heeft gescoord, is het spel afgelopen.

Duo springen 5th - 6th leerjaar
4 - 8

Materiaal
2 x 8

1. Kies 2 spelers die met het springtouw gaan draaien.
2. De andere spelers gaan in duo naast het touw staan.
3. Zo dadelijk springt elke duo samen in het springtouw. Het is de bedoeling je als duo het meest aantal keren samen kan springen.

Diegene die met het springtouw draaien, mogen het tempo en de draairichting ook veranderen.

4. Wanneer een duo het springtouw raakt, worden de rollen omgedraaid.
5. Wanneer elk duo 8x aan de beurt zijn geweest, is het spel afgelopen.

Rood licht, groen licht 5th - 6th leerjaar
3 - 12

Materiaal
2 x 12

1. Kies een speler, dit is de agent.
2. De agent gaat op een afstand staan van de andere spelers.
3. Wanneer de agent roept: 'Groen licht', dan mogen de spelers vooruitlopen. Wanneer de agent roept: 'Rood licht', dan moet je stil blijven staan. Wanneer de agent roept: 'Oranje licht', dan mag je 5 stappen vooruitzetten. Let op: De agent kan ook 'remmen' roepen, dan moet je 5 stappen terugzetten.
4. Wanneer de agent een speler ziet bewegen bij rood licht, moet deze speler terug naar de startplaats.
5. De speler die als eerste de agent kan aantikken, wordt de nieuwe agent.
6. Wanneer er 6 verschillende agenten aan de beurt zijn geweest, is het spel afgelopen.

Speel de bal door 5th - 6th leerjaar
2 - 8

Materiaal
2 x 8

1. Maak een kring.
2. Kies een speler die mag beginnen.
3. De spelers moeten een balletje doorspelen aan elkaar. Je mag je hele lichaam gebruiken, behalve je handen en voeten.
4. Je telt het aantal keren dat het balletje wordt doorgegeven.
5. Wanneer het balletje de grond raakt, begin je opnieuw.
6. Wanneer je als groep 20x het balletje hebt kunnen doorspelen, is het spel afgelopen.

5^m - 6^m leerjaar
4-12

Omgekeerd verstoppertje

Materiaal

1. Kies een verstopper.
2. Geef de verstopper een hesje.
3. De verstopper moet zich ergens gaan verstoppertje.
4. De anderen sluiten hun ogen en tellen tot 15. Daarna mogen ze de verstopper gaan zoeken.
5. Wanneer iedereen de verstopper heeft gevonden, is het spel afgelopen.

5^m - 6^m leerjaar
3-6

Hinkelen

Materiaal

1. Elke speler neemt een steentje. Kies iemand die mag beginnen. Deze speler tekent het hinkelpad.
2. Eén voor één leg je het parcours afwisselend af op één of twee benen.
3. Gooi je steentje in het eerste vak.
4. Hinkel over de vakken en sla het vak waarop de steen ligt over.
5. Wanneer je op vakje 10 terechtkomt, draai je je om en hinkel je verder.
6. Op de terugweg raap je de steen op en geef je deze aan de volgende speler.

Je herhaalt deze werkwijze voor de overige vakken.

8. Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

5^m - 6^m leerjaar
3-6

Hebbes

Materiaal

1. Elke speler krijgt 6 wasknijpers.
2. Hang deze bij elkaar op de rug.
3. Het is de bedoeling dat je enkel de blauwe wasknijpers van de andere spelers probeert te verzamelen.
4. Dit door de wasknijper van iemand zijn rug te nemen en deze bij jezelf vooraan op te hangen.
5. Wanneer iemand 4 blauwe wasknijpers verzameld heeft, roept deze speler luid 'HEBBES!' en is het spel afgelopen.

Tikspelen

5^m - 6^m leerjaar
4-12

Jaag tikkertje

Materiaal

1. Kies twee tikkers.
2. Geef elke tikker een hesje.
3. Alle spelers moeten weglopen van de tikkers.
4. De tikkers kunnen iemand aantikken door een speler aan te raken.
5. Ben je getikt, dan word je ook een tikker. Wanneer iedereen getikt is, stopt het spel.

5^m - 6^m leerjaar
4-12

AAA - tikkertje

Materiaal

1. Kies twee tikkers.
2. Geef elke tikker een hesje. De tikkers kunnen alleen lopen wanneer ze 'AAA' zeggen.
3. Alle spelers moeten weglopen van de tikkers.
4. De tikkers kunnen iemand aantikken door een speler aan te raken.
5. Ben je getikt, ga zitten. Wanneer iedereen zit, is het spel afgelopen.

5^m - 6^m leerjaar
4-12

Kettingtikkertje

Materiaal

1. Kies twee tikkers.
2. Geef de tikkers een hesje.
3. Alle spelers moeten weglopen van de tikkers.
4. De tikkers kunnen iemand aantikken door een speler aan te raken.
5. Ben je getikt, dan geef je een hand aan de tikker en gaan jullie samen tikken.
6. Wanneer iedereen een tikker is, stopt het spel.

5^m - 6^m leerjaar
3-12

Stopcontacttikkertje

Materiaal

1. Kies twee tikkers.
2. Geef de tikkers een hesje.
3. Alle spelers moeten weglopen van de tikkers.
4. De tikkers kunnen iemand aantikken door een speler aan te raken.
5. Ben je getikt, dan ga je staan met je armen in je zij en word je een stopcontact.

Elke speler kan 3x iemand bevrijden door de gestrekte armen in het stopcontact te steken.

Let op: het stopcontact is pas vrij wanneer jullie samen 3x op de grond gaan zitten en recht springen.

6. Wanneer iedereen getikt is, stopt het spel.

5^m - 6^m leerjaar
4-12

Ballontikkertje

Materiaal

1. Kies een tikker.
2. Geef de tikker een hesje. De andere spelers krijgen een ballon en blazen deze op zonder deze te knopen.
3. Alle spelers moeten terwijl ze de ballen vasthouden, weglopen van de tikker.
4. De tikker kan iemand aantikken door een speler aan te raken.
5. Telkens wanneer je getikt wordt, laat je je ballon gedurende 2 tellen leeglopen en loop je verder.

Let op: ook je medespelers kunnen ervoor zorgen dat er lucht uit je ballon verdwijnt, door bijvoorbeeld iemand te kriebelen.

6. Wanneer je ballon volledig leeggelopen is, ben je uit en ga je zitten.
7. Wanneer iedereen aan is, stopt het spel.

5^m - 6^m leerjaar
3-6

Drakenstaart

Materiaal

1. Ga in een rij achter elkaar staan. Houd elkaar goed vast.
2. De eerste persoon in de rij moet proberen de staart van de laatste in de rij af te pakken.
3. Wanneer de speler hierin slaagt, wordt er doorgeschoven en staat er een nieuwe speler vooraan.
4. Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, stopt het spel.

5^m - 6^m leerjaar
4

Kat en muis

Materiaal

1. Kies 2 spelers die met het springtouw mogen draaien. Zij mogen kiezen of ze al dan niet draaien met het touw en hoe snel ze draaien.
2. Kies 1 kat en 1 muis.
3. De muis moet weglopen van de kat, dit door doorheen het springtouw te lopen.
4. Wanneer de kat de muis kan tikken, draaien de rollen om. Ten slotte mogen ook de draaiers kat en muis spelen.
5. Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, stopt het spel.

Fantasiespelen

5th - 6th leerjaar
2-6 **Spiegelen**

1. Zoek een partner. Ga tegenover elkaar staan.

2. Duid één iemand aan die mag beginnen met het voordoen van een beweging.

3. De andere moet deze beweging zo goed mogelijk proberen na te doen. Net alsof je elkaars spiegelbeeld bent.

4. Wanneer iemand één beweging heeft voorgedaan, worden de rollen omgekeerd.

5. Wanneer elke speler 10 bewegingen heeft voorgedaan, is het spel afgelopen.

Extra: Je kan ervoor kiezen om dit spel met meerdere spelers te doen. Ieder om beurt voert dan een beweging uit.

5th - 6th leerjaar
2-6 **Zie jij wat ik zie?**

1. Kies iemand die mag beginnen.

2. De speler kijkt rondom zich en zegt:
Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het heeft een
- blauwe kleur
- groene kleur
- rode kleur
- ... kleur.

3. De anderen moeten om de beurt raden wat de speler gezien heeft.

4. Wanneer iemand het juiste antwoord heeft geraden, is een andere speler aan de beurt.

5. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

5th - 6th leerjaar
2 **Beeldhouwer**

1. Zoek een vriendje. Ga tegenover elkaar staan.

2. Duid één iemand aan die de beeldhouwer mag spelen.

3. De andere speler stelt de boetseerklei voor.

4. De beeldhouwer vormt van de klei een beeld.

5. De speler die gebotseerd wordt, laat zich in een positie zetten door de beeldhouwer.

6. Wanneer de beeldhouwer klaar is, worden de rollen omgedraaid.

7. Wanneer elke speler 5x aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

5th - 6th leerjaar
2-8 **Na-apen**

1. Maak een kring.

2. Duid één iemand aan die mag beginnen met het voordoen van een beweging.

3. De 2^{de} speler in de kring doet eerst deze beweging na en verzint er dan zelf één bij.

4. De 3^{de} speler doet eerst de voorafgaande bewegingen en verzint een derde beweging erbij enzovoort.

Let op: wanneer er iemand een foute beweging maakt of een beweging vergeet, wordt er opnieuw begonnen.

5. Wanneer er 10 opeenvolgende bewegingen foutloos worden uitgevoerd, is het spel afgelopen.

5th - 6th leerjaar
2-8 **De koning zegt**

1. Kies een speler die de koning mag zijn. De andere spelers gaan voor de koning staan.

2. De koning zegt wat de anderen moeten doen. Bv. De koning zegt ga zitten. → ga zitten.

3. Wanneer de koning niet 'de koning zegt' erbij zegt dan mag je deze beweging niet uitvoeren. Bv. Sta recht. → ga NIET rechtstaan.

Let op: de koning kan meerdere bevelen tegelijkertijd geven en kan de spelers misleiden door zelf foutieve bewegingen uit te voeren.

4. Wanneer de koning ziet dat je een fout maakt, ga je zitten bij de koning.

5. Wanneer er één speler overblijft, is het spel afgelopen.

5th - 6th leerjaar
4-8 **Zo wel, zo niet**

1. Maak een kring.

2. Duid één iemand aan die in het midden mag gaan staan.

3. Deze speler gaat enkele bewegingen voordoen. Bij elk van deze bewegingen zegt hij/zij: 'Zo niet' of 'Zo wel'.

4. Wanneer de speler in de kring 'zo niet' zegt, dan doet iedereen de bewegingen na. Wanneer de speler 'zo wel' zegt, dan blijven alle spelers in de kring stilstaan. Let op: diegene die in het midden van de kring staat kan ook onverwacht 'freeze' roepen. Ook dan mag je niet bewegen!

5. Wanneer de speler in het midden 10 verschillende bewegingen heeft gedaan, wordt er gewisseld.

6. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

5th - 6th leerjaar
4-8 **Schattenjacht**

1. Maak een kring.

2. Duid één iemand aan die in het midden mag gaan staan met de ogen dicht, dit is de piraat.

3. Rondom de piraat liggen pittenzakjes, dit is de schat.

4. De spelers in de kring mogen per twee in stilte de schat proberen te stelen.

5. De piraat heeft goede oren. Wanneer hij iemand hoort en wakker wordt, moet de schat teruggelegd worden en mogen deze spelers niet meer proberen de schat te stelen.

6. Wanneer de volledige schat veroverd is door de spelers, is het spel afgelopen.

Kringspelen

5th - 6th leerjaar
6-12 **Namenkring**

1. Maak een kring.

2. Kies een speler die mag beginnen. De speler goit de bal naar een andere speler en noemt zijn/haar naam.

3. De speler waarnaar de bal gegooid wordt, moet voordat hij/zij deze vangt, een rondje draaien.

4. De speler vangt de bal, noemt een naam en goit de bal dan naar deze persoon.

5. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

5th - 6th leerjaar
6-12 **Vlaggenspel**

1. Maak een kring. Kies een speler die mag beginnen.

2. Deze speler krijgt de vlag en loopt rond de kring.

3. De speler mag tussen twee anderen gaan staan.

4. De spelers lopen rond de kring in tegengestelde richting. Wanneer de spelers elkaar tegenkomen, moeten ze het parcours al hinkelend afleggen.

5. De speler die als eerste de vlag kan nemen, is gewonnen en mag opnieuw rondgaan met de vlag.

6. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen.

5th - 6th leerjaar
2-12 **Hoepeldraaien**

1. Maak een kring.

2. Kies een speler die in het midden mag gaan staan. De speler mag het touw aan de hoepel bevestigen en vervolgens hiermee rond draaien.

Let op: de speler in het midden mag kiezen hoe snel en in welke richting hij/zij de hoepel laat draaien.

3. De spelers in de kring moeten de hoepel proberen te ontwijken door erover heen te springen.

4. Elke speler heeft 2 levens. Wanneer je de hoepel 2x geraakt hebt, ben je uit.

5. Wanneer iedereen uit is, is het spel afgelopen.

5th - 6th leerjaar
6-12 **Raak de staart**

1. Maak een kring.

2. Kies 4 spelers die per 2 in het midden van de kring achter elkaar mogen staan.

3. De achterste spelers houden de voorste spelers vast aan de heupen.

4. De spelers in de kring proberen met een bal de achterste spelers te raken.

5. De voorste spelers mogen de bal afwerpen met het lichaam en de vuisten.

6. Wanneer een achterste speler geraakt is, is het spel voor dat duo afgelopen. Wanneer de twee achterste spelers geraakt zijn, stopt het spel.

5^{de} – 6^{de} leerjaar
6 - 12

Plaatsje verruilen

1. Maak een kring van hoepels. Kies twee spelers die in het midden mogen gaan staan, dit zijn de wachtters. De overige spelers gaan in een hoepel staan.

2. De wachtters mogen zo dadelijk 2 namen noemen.

3. Deze spelers moeten van plaats verwisselen zonder dat de wachter(s) hun plaats kunnen innemen.

4. Wanneer één of beide wachtters erin slagen om een plaats te bemachtigen, wordt de speler die geen hoepel heeft de wachter.

5. Wanneer de wachter(s) hier niet in slagen, wordt er verder gespeeld.

6. Wanneer er 10 verschillende wachtters aan de beurt zijn geweest, is het spel afgelopen.

Materiaal: 10 x hoepels, 10 x wachtters

5^{de} – 6^{de} leerjaar
8 - 10

Muizenval

1. Maak een kring. Kies 1 kat en 4 muizen.

2. De kat gaat in het midden van de kring staan. De muizen gaan buiten de kring staan.

3. De overige spelers houden de handen vast en doen deze omhoog.

4. De kat begint te tellen tot 10 terwijl de muizen binnen en buiten de kring lopen.

5. Wanneer de kat klaar is met tellen, doen de spelers in de kring de armen omlaag. De muizen die gevangen zijn, blijven in de kring.

6. Wanneer alle muizen in de kring staan, is het spel afgelopen.

Materiaal: 1 kat, 4 muizen

5^{de} – 6^{de} leerjaar
6 - 12

Het dobbelsteenspel

1. Maak een kring.

2. Gooi om de beurt met de dobbelsteen.

3. Gooi je het getal 6, loop dan rond de kring en ga vervolgens in het midden van de kring zitten.

4. Gooi je het getal 1, dan moet de speler links van je rond de kring lopen en in het midden gaan zitten.

5. Gooi je het getal 3, dan moet de speler rechts van je rond de kring lopen en in het midden gaan zitten.

4. De speler die als laatste overblijft, is de winnaar. Nu is het spel afgelopen.

Materiaal: 1 dobbelsteen

5 Conclusie/discussie

Doorheen het schrijven en het uitwerken van mijn bachelorproef hield ik steeds mijn onderzoeksvraag voor ogen. Deze luidt 'Kan een spelkalender bijdragen tot een goede speeltijdbeleving bij basisschoolkinderen met ASS (type 9)?'.

Voor mijn onderzoek deed ik een literatuurstudie over de ontwikkelingsstoornis ASS, over kinderen met ASS, wat hun specifieke noden zijn, over het belang van spelen en wat kenmerkend is aan het spel van kinderen met ASS.

Uit deze studie bleek dat kinderen met ASS het moeilijk hebben om uit eigen initiatief te spelen en dat het samenspelen met andere kinderen vaak zeer moeizaam verloopt. Dit zijn dan ook de voornaamste redenen waarom kinderen met ASS tijdens speeltijden of vrije momenten zich vervelen en doelloos of gefrustreerd rondlopen.

Nadat ik de literatuur voldoende verkend had, ging ik zelf op onderzoek uit en hield ik vervolgens een online enquête. Dit voornamelijk om de resultaten uit de literatuurstudie te vergelijken met mijn eigen onderzoek. De resultaten kwamen sterk overeen. Uit het onderzoek is gebleken dat structuur, voorspelbaarheid en duidelijkheid de drie elementen zijn die centraal dienen te staan bij het uitwerken van mijn eindproduct.

Leerkrachten en andere ondervraagden (ouders, pedagogen en ergotherapeuten...) van de enquête gaven aan dat spelkalenders zeker een meerwaarde kunnen zijn om de speeltijd voor kinderen met ASS veel aangenamer te maken. Er is dan ook een grote bereidheid om de spelkalenders uit te proberen.

Over het algemeen kregen de spelfiches een goede beoordeling. Er waren sommige leerkrachten die wel enkele opmerkingen gaven. Volgens hen waren sommige spellen niet vernieuwend en uitdagend genoeg. Ook gaven ze aan dat er soms meer gedifferentieerd moest worden. Uiteraard heb ik bij de uitwerking van de spelfiches met al deze punten rekening gehouden.

Zowel bij de kinderen als bij de leerkrachten is er dus de bereidheid om te investeren in het gebruik van de spelkalender om zo kinderen met ASS te leren (samen)spelen. Dit zou hun algemeen welbevinden op de speelplaats alleen maar ten goede komen.

Bij de uitwerking van de spellen werd steeds rekening gehouden met de specifieke noden voor kinderen met ASS. De spelkalender bevat namelijk per spel een spelfiche waarop met tekeningen en pictogrammen wordt aangetoond welke materialen er nodig zijn. Vervolgens worden de spelregels op de fiche stap voor stap op een zeer heldere manier uitgelegd. Tot slot is ook elk spel voorzien van een duidelijk einde.

Leerkrachten kunnen met deze spelfiches onmiddellijk aan de slag gaan of indien ze dat willen, kunnen ze de spellen ook aanpassen. Het sjabloon van het ontwerp van de spelfiches kan men op een bijhorende USB- stick terugvinden. Zo kunnen leerkrachten in de toekomst de spelkalenders eventueel vernieuwen of uitbreiden met nieuwe spellen.

Hopelijk kan ik met mijn spelkalender de onrust en de verveling die kinderen met ASS zo vaak ervaren tijdens de speeltijd voor een deel laten verdwijnen. Ik hoop dan ook oprecht dat mijn spelkalender naar de toekomst toe voor basisscholen een handig instrument kan betekenen om ervoor te zorgen dat kinderen met ASS ook een fijne speeltijd kunnen beleven.

6 Reflectie

Ik kan met zekerheid stellen dat ik heel wat bijgeleerd heb doorheen het hele proces van deze bachelorproef.

De eerste stap in de uitwerking ervan was de literatuurstudie. Ik diende dan ook een duik te nemen in de literatuur die er over ASS en spel te vinden was. Hierbij stootte ik op meer problemen dan aanvankelijk gedacht. Er was op het eerste zicht niet al te veel informatie over terug te vinden. Ik bleef verschillende bibliotheken afschuimen totdat ik de nodige boeken had verzameld. Ook op het internet vond ik na lang zoeken telkens meer en meer informatie.

Ik kan dan ook wel stellen dat ik erg gegroeid ben in mijn onderzoeksvaardigheden. (leraar als onderzoeker) Hoewel ik eerst dus blindelings en ongestructureerd op zoek ging naar de juiste bronnen, leerde ik beetje bij beetje hoe ik het beste gericht kon zoeken. Dit leverde dan ook een uitgebreid arsenaal aan bronnen op.

Een ander element wat ik echt heb kunnen bijschaven tijdens het schrijven van deze bachelorproef, is mijn taalvaardigheid en de mogelijkheid tot het verwerken van informatie. De nodige bronnen verzamelen is één ding, maar de juiste zaken eruit filteren, verwerken en vervolgens deze in een geheel gieten en in eigen woorden uitdrukken, was in het begin wel moeilijk. Doorheen de tijd en met de nodige feedback van mijn promotor, werd ik hier steeds beter in en kwam ik tot een overzichtelijke en duidelijke literatuurstudie.

Wat tevens in eerste instantie een enorme uitdaging was bij het schrijven van mijn bachelorproef, was het feit dat ik van de betrokken school volledige "carte blanche" kreeg voor de invulling en uitwerking van mijn bachelorproef. Dit bracht eerst heel wat onzekerheid en stress met zich mee. Ik wist niet goed wat de juiste/beste manier was om met deze vrijheid om te gaan.

Ik diende keuzes te maken over welke richting ik uit wou gaan. Dit vond ik erg moeilijk. Uiteindelijk heb ik hierdoor geleerd om verschillende pistes uit te denken, de voor- en nadelen van verschillende opties tegenover elkaar af te wegen en uiteindelijk de beste te kiezen. Deze

bachelorproef heeft mij zelfstandiger gemaakt. Ik heb ook meer zelfvertrouwen gekregen. Ik durf nu dan ook veel sneller zelf keuzes maken. (leraar als ondernemer)

Flexibiliteit is tevens een eigenschap die ik sterk heb ontwikkeld tijdens het schrijven van mijn bachelorproef. Het schrijven en uitvoeren van een eindwerk in volle Corona-pandemie vergt natuurlijk de nodige creativiteit. De gesprekken met de betrokken personen konden niet altijd in het echt plaatsvinden en dienden vaak digitaal te verlopen. Daarnaast diende ook mijn enquête volledig digitaal te worden gerealiseerd. Het feit dat ik in deze moeilijke tijden alles tot een goed einde heb kunnen brengen, geeft mij uiteraard het nodige vertrouwen naar de toekomst toe. (leraar als communicator)

Het schrijven en de uitwerking van mijn eindwerk heeft mijn ogen geopend. Ik heb inzichten verworven in hun manier van denken en doen. Het doet mij zeer veel deugd dat ik toch mijn steentje heb kunnen bijdragen om ervoor te zorgen dat kinderen met ASS ook van hun speeltijd kunnen genieten.

Ik heb enorm veel bijgeleerd over kinderen met ASS, maar ook over spelen in het algemeen. Deze inzichten zullen zeker nog van pas kunnen komen en dan voornamelijk in mijn toekomstige carrière als leerkracht lager onderwijs. Ik weet nu dat spelen heel wat meer is dan enkel en alleen een vorm van ontspanning, maar dat kinderen hier ook enorm veel uit leren en dat spelen zoveel belangrijker is dan men in eerste instantie zou denken.

7 Bibliografie

Autisme Centraal. (2020). *Autisme in een notendop*. Geraadpleegd op 2 februari 2021, van <https://www.autismecentraal.com/public/standaard-b.asp?lang=NL&pid=102>

Baan, M. (2017). *Het versterken van de sociale en emotionele ontwikkeling van kinderen op school*. Geraadpleegd op 3 maart 2021, van <https://www.hogeschoolrotterdam.nl/contentassets/8d3379e62af646678c3599a462b4af09/viesiedocument-consortium-soc-ontw-schoolkinderen.pdf>

Basisschool De Regenboog. (2016). *Laat ze maar lekker spelen*. Geraadpleegd op 20 februari 2021, van <https://laat-ze-maar-lekker-spelen.webnode.nl/>

Beyer, J. & Gammeltoft, L. (2010). *Autisme en spel*. Huizen: Pica.

Boland, A. (2019). *Zorgen voor een doorgaande spelontwikkeling*. Sardes Special. Published. Geraadpleegd van https://www.sardes.nl/pathtoimg.php?id=3272&image=special_24_zorgen_voor_een_doogaande_spelontwikkeling.pdf

Cavens, J. (2005). *Kinderen en jongeren met een handicap in het jeugdwerk: omgaan met ADHD of autisme*. [brochure].

De Bruin, C. (2005). *Geef me de vijf*. Doetinchem: Graviant.

De Bruin, C. (2017). *Dit is autisme*. Doetinchem: Graviant.

De Coninck, T. (2019). *Spelen, een ontspannende uitdaging*. Geraadpleegd van <https://www.scriptieprijs.be/sites/default/files/thesis/2019-10/Spelen..%20een%20ontspannende%20uitdaging.pdf>

Dewaelheyns, J., Lenaerts, B., & Sanders, N. (2018). *Autisme op kamp en op het speelplein* [Pdf]. Geraadpleegd van https://thuisbegeleiding.org/attachments/article/112/Autisme_op_kamp.pdf

Dewaelheyns, J., Lenaerts, B., & Sanders, N. (2018). *Autisme in de jeugdbeweging* [Pdf]. Geraadpleegd van https://www.hetraster.be/attachments/article/112/Autisme_in_de_jeugdbeweging.pdf

Finoulst, M. (2019). *Autisme*. Geraadpleegd op 21 februari 2021, van <https://www.gezondheidenwetenschap.be/richtlijnen/autisme>

Gabriel, J. M. J. & Panman, W. J. (1995). *Speelleermiddelen: het onbewust stimuleren van ontwikkeling d.m.v. spel* [Pdf]. Geraadpleegd van <https://pure.tue.nl/ws/portalfiles/portal/4398071/508373.pdf>

Harinck, F.J.H. & Hellendoorn, J. (1987). *Therapeutisch spel: proces en interactie*. Lisse: Swets & Zeitlinger.

Heinen, E. & Offeringa, M. (2014). *Samen doen is samen groeien* [Pdf]. Geraadpleegd van <https://traverswelzijn.nl/content/uploads/Def-versie-SDSG.pdf>

Horeweg, A. (2021). *Autismespectrumstoornis in de klas. Gedragsproblemen in de klas*. Geraadpleegd op 23 februari 2021, via <https://gedragsproblemenindeklas.nl/gedrags-en-ontwikkelingsstoornissen/ass/>

Keesom, J. (2013). *Thuis in een onbegrijpelijke wereld* [Pdf]. Geraadpleegd van https://www.kennispleingehandicaptensector.nl/docs/knp/kennis/pdf/WoonboekAutismeThuis_in_eeen_onbegrijpelijke_wereld.pdf

Keetels, S. (2007). *Spel bij speciale kinderen*. Geraadpleegd van <http://www.sports-media.be/links/spel-speciale-kinderen.pdf>

Kind en gezin. (z.d.). *Ontwikkeling*. Geraadpleegd op 3 maart 2021, van <https://www.kindengezin.be/ontwikkeling/spelen/>

Kortekaas, F. (2016). *Samenspel bij kinderen met autismespectrumstoornis*. Geraadpleegd van <https://www.studeersnel.nl/nl/document/vrije-universiteit-amsterdam/wetenschapsgeschiedenis-en-filosofie/werkstukessay/werkstuk-autismespectrumstoornis-en-samenspelen-cijfer-8/786991/view>

Lansens, E. (2013). *De Grote Oorlog en ik: een inlevingsspel voor de derde graad*. Geraadpleegd van https://scriptiebank.be/sites/default/files/webform/scriptie/De%20Grote%20Oorlog%20en%20ik%20-%20Een%20inlevingsspel%20voor%20de%203e%20graad%20-%20Eindwerk%20Emma%20Lansens_3.pdf

Lentis. (z.d.). *Autisme*. Geraadpleegd op 3 maart 2021, van <https://www.lentis.nl/probleem/autisme/>

Limburgse Stichting Autisme. (2020). *Wat is autisme?* Geraadpleegd op 22 februari 2021, van <https://www.lsa.be/wat-is-autisme>

Mark, I. (2009). *Leerkrachtgedrag bij kinderen met ASS, 70 tips*. Geraadpleegd op 10 februari 2021, van <https://www.onderwijsmaakjesamen.nl/dossiers/differentiatie/leerkrachtgedrag-bij-kinderen-met-ass/>

Mijnarends, M. (2017). *Spelen op het schoolplein*. Geraadpleegd van <http://spelenenbewegen.nl/wp-content/uploads/2019/07/Spelen-op-het-schoolplein-Mijnarends-Marleen-130414.pdf>

Mortier, E. (2018). *Autisme: info voor patiënten* [brochure]. UZ Gent.

Opvoedingswinkel. (2012). *Structuur bieden* [brochure].

Participate. (2013). *Autisme een ontdekkingsstocht: autisme begrijpen* [brochure].

Prodia. (2019). *Cognitieve ontwikkelingstheorieën*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, via https://www.prodiagnostiek.be/materiaal/CF_cognitieve_ontwikkelingstheorie%C3%ABn.pdf

Roeyers, H. (2008). *Autismespectrumstoornis: Alles op een rijtje*. Leuven: ACCOO.

Rudy, L. J. (z.d.). *Waarom spelen autistische kinderen anders?* Geraadpleegd op 10 februari 2021, van <https://nl.approby.com/waarom-spelen-autistische-kinderen-anders/>

Schelstraete, D. (2013). *Informatiebundel Autismespectrumstoornissen*. Geraadpleegd van https://expoo.be/sites/default/files/atoms/files/informatiebundel_ass_versie_april_2013.pdf

Sclera VZW. (z.d.). [Pictogrammen]. Geraadpleegd van <https://www.sclera.be/nl/picto/overview>

Schellekens, T. (2018). *Spel: Het beste ontwikkelingsvoertuig*. Geraadpleegd op 3 maart 2021, van <https://www.eoswetenschap.eu/psyche-brein/spel-het-beste-ontwikkelingsvoertuig>

Shore, S.M. & Rastelli, L.G. (2006). *Autisme voor dummies*. Amersfoort: BBNC.

Solidariteit voor het gezin. (2013). *Spelen* [brochure].

Spelen. (z.d.). Geraadpleegd op 1 april 2021, van https://www.spelensite.be/zoeken/spel_toegankelijkheid/autisme-2290

Storyboard creator. (2021). Geraadpleegd op maart 2021, van <https://www.storyboardthat.com/>

Struyven, K. (2010). *Groot worden*. Tielt: Lannoo.

Van Bakel, H. (2012). *Van klein tot groot: de ontwikkeling van het jonge kind*. Antwerpen: Garant

Van den Berg, V. (2019). *Actie-Onderzoek*. Geraadpleegd van <https://www.scriptieprijis.be/sites/default/files/thesis/2020-10/van%20den%20Berg%20Valerie%20-%20Actieonderzoek%20Autisme%20-%20Uitgestelde%20eerste%20zit%20definitief%202019-2020%20-%20Paper%20aangevuld.pdf>

Van Der Aalsvoort, G.M. (2017). *Het belang van spelen*. Leuven: ACCOO.

Van Der Poel, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf*. Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.

Van Soldt, P. (z.j.). *Autisme of kenmerken van ASS*. Alles over kinderen. Published. Geraadpleegd van <https://www.allesoverkinderen.nl/ontwikkeling/autisme-kind-herkennen/>

Vanspranghe, E. (2019). *(Samen) spelen*. Antwerpen: EPO.

Vermeulen, P. & Degrieck, S. (2009). *Mijn kind heeft autisme*. Tielt: Lannoo.

Visio. (z.j.). *Autisme en een visuele of visuele én verstandelijke beperking* [brochure].

Wouters, T. (2006). *Autisme een ontdekkingstocht: autisme begrijpen* [brochure]. V.Z.W.

8 Bijlagen: Evaluatie spelfiches

Evaluatie : Spellen voor de spelkalender

Spel 1:

Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
De kinderen kenden de 3 spelletjes reeds

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee

Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee

Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
er telkens een suggestie bij doen wie het spel begint

Spel 2:

Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
op open speelplaats zijn weinig verstoppelkasten dus spel leuk met zo goed

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee

Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee

Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
o

Spel 3: *jagertal*

Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee

Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee

Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
bespreken kunnen ze al jonger ik heb het 3 kinderen als de kant nieuwe bijb zo is er wel afspraak

Enkele richtvragen

Volgeden deze spellen aan jullie verwachtingen?
ze vonden leuk, duidelijk, knutsel, fijn dat matchaal apart staat in kleur. Ik had verwacht o originele spelletjes. Heeft u de indruk dat het spelen van deze spellen effect heeft gehad op de speeltijdbeleving voor kinderen met ASS?

deze spelletjes worden reeds aangeboden op internet ghend bij iedereen

Op welke vlakken moeten de spellen bijgestuurd worden? (visueel vlak, inhoudelijk vlak,...)
suggestie wie start met spel

Eventuele opmerkingen.
op open speelplaats

Evaluatie : Spellen voor de spelkalender

Spel 1: *bommelje*

Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
ja ze spelen graag met de bal

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee

Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee

Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
spelregels waren niet helemaal duidelijk na het lezen spel was met ze moeilijk maar was niet altijd duidelijk wie begint, sommige kn. kenden met ze goed spelen met voorzet

Spel 2: *jagertal*

Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
ja ze spelen graag met de bal

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee

Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee

Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
deze leerlingen kunnen ook al spelen met kanzijden dus hebben we deze regel ook al laten weggeven. De leerlingen kenden het spel al

Spel 3: *omgekeerd verstoppelje*

Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
op onze speelplaats / speelweide is het niet mogelijk om echt verstoppelje te spelen met groot met gebouwen

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee

Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee

Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?

Enkele richtvragen

Volgeden deze spellen aan jullie verwachtingen?
Niet helemaal niet vernieuwend soms te gemakkelijk verstoppelje was al niet mogelijk op onze speelplaats

Heeft u de indruk dat het spelen van deze spellen effect heeft gehad op de speeltijdbeleving voor kinderen met ASS?
Nee ik denk niet dat ze het tijdens de speeltijd nog gevonden hebben omdat ze met de 1 kn. per klas mogen spelen

Op welke vlakken moeten de spellen bijgestuurd worden? (visueel vlak, inhoudelijk vlak,...)
kn. spelen op de speelweide per 2, klassen zijn ook niet zo groot moeilijk maken originele spellen. visueel waren ze heel duidelijk want met meer tegenwoordige spelletjes. inhoudelijk met meer suggesties. p.k. met 25

Eventuele opmerkingen.
kele mooie presenten en spelfiches!

Evaluatie : Spellen voor de spelkalender

Spel 1: Omgekeerd verstoppertje
 Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
De lra vinden dit spel een leuk!

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee
 Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee
 Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
De lra moeten van mij verspreiden als ze de verstoppertje gevonden hadden. Maar spelen over de verstoppertje maakt iedereen een beetje lastig vinden. nu regel veranderen in 4 en 5

Spel 2: Jagertafel
 Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
Dit spel was moeilijk en zorgde af en toe voor ongemak.

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee
 Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee
 Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
Met 7 lra in de klas waren 2 taken en 1 bordje wat veel ongemak naar 1

Spel 3: Bommige
 Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
Leuk!

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee
 Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee
 Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?

Enkele richtvragen
 Voldeden deze spellen aan jullie verwachtingen?
Ja, de regels waren zeer duidelijk voor de lra

Heeft u de indruk dat het spelen van deze spellen effect heeft gehad op de speeltijdbeleving voor kinderen met ASS?
Ja, al is het wel beter om de spellen (voor sommige groepen) te laten begeleiden door een lra

Op welke vlakken moeten de spellen bijgestuurd worden? (visueel vlak, inhoudelijk vlak,...)
Zin uitlog bij spellen

Eventuele opmerkingen.

Evaluatie : Spellen voor de spelkalender AF1

Spel 1: bommige
 Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
Wel omdat ze dit spel al kennen. Ze spelen graag een "rustig" spelletje als afwisseling

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee
 Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee
 Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
Geen verbeterpunten enkel wat ~~minste~~ differentiatie met ik. vb. mistik bij in het spel stellen voor de hogere niveaus

Spel 2: Jagertafel
 Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
Ze spelen graag spelletjes waarbij er nu minnaar is...

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee
 Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee
 Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?
Differentiatie tussen...

Spel 3: omgekeerd verstoppertje
 Zou dit spel de leerlingen aanspreken? Waarom wel / niet?
Dit is een iets anders dan gewoon verstoppertje

Was het spel visueel duidelijk genoeg? => ja / nee
 Waren de spelregels duidelijk? => ja / nee
 Was het spel te moeilijk? => ja / nee

Hoe kan dit spel verbeterd worden?

Enkele richtvragen
 Voldeden deze spellen aan jullie verwachtingen?
Ja leuke spelletjes. Enkel de differentiatie tussen de verschillende niveaus mist ik.

Heeft u de indruk dat het spelen van deze spellen effect heeft gehad op de speeltijdbeleving voor kinderen met ASS?
Ja, alles was voor hen meteen duidelijk, wat frustratie vermijdt.

Op welke vlakken moeten de spellen bijgestuurd worden? (visueel vlak, inhoudelijk vlak,...)
Inhoudelijk... maar differentiatie tussen de verschillende niveaus

Eventuele opmerkingen.
alles was visueel erg duidelijk. knap!